



DIVISION DE CIENCIAS Y ARTES PARA EL DISEÑO
Especialización, Maestría y Doctorado en Diseño

**LAS REDES SOCIALES INTERACTIVAS:
TECNOLOGÍAS STREAMING Y URBANIZACION VIRTUAL**
Jorge Gabriel Ortiz Leroux

Tesis para optar por el grado de **Doctor en Diseño**
Línea de Investigación: Estudios Urbanos

Miembros del jurado:

Dr. Elias A. Huamán Herrera

Director de tesis

Dra. Oweena Fogarty O'Mahoney

Dr. Nicolás Amoroso Boelcke

Dr. Eduardo Espinosa

Dr. Jordy Micheli Thirión

Dr. Christoff Goëbel

México D.F. enero 2013

A Mi Buen y Emma Rosa
por sus batallas intensas
y sorprendentes devenires.

Resumen:

La presente investigación aborda las redes sociales en internet (o redes interactivas, como aquí les llamo) desde el punto de vista de sus potencialidades, en particular bajo los entornos que hacen interactuar discursos audiovisuales y discursos textuales, tal como ocurre en sitios masificados como *Youtube*.

Las tecnologías “streaming”, que han permitido la expansión de sitios sociales a nivel global incorporando contenidos de video producidos por todo tipo de públicos, han fungido como catalizadores de diversas inquietudes y formas de expresión individual que al hacerse públicas desatan reacciones colectivas significativas. Para reconocer este fenómeno se problematizan los aportes realizados por Gilles Deleuze y Felix Guattari en su obra *Mil Mesetas*, en particular en el *Rizoma*, en donde un conjunto de principios paradójicos tales como la conectividad, heterogeneidad, multiplicidad, asignificancia y cartografía trazan el comportamiento de fenómenos físicos, biológicos, sociales y culturales que resultan pertinentes para el estudio de las redes sociales interactivas.

Asimismo, a través de la crítica al tiempo contemporáneo desarrollada en torno a las nuevas tecnologías por Paul Virilio y la crítica de internet y las TICs emprendida por Manuel Castells, realizo una crítica propia de aspectos relevantes en estos medios, tales como las formas peculiares de experiencia sincrónica y asincrónica de los usuarios de las mismas, así como los mecanismos de control y dominio ejercido a su interior, incluyendo las respuestas individuales y colectivas frente a las tendencias homogeneizantes y dominantes.

Por medio del análisis de distintos eventos puntuales, la investigación se enfoca a reflexionar sobre los modos en que la experiencia del espacio público de la red involucra a usuarios, creadores y gestores de estos medios en la participación civil o ciudadana a través de una espacialidad y una temporalidad virtual que intercede de una u otra manera con espacialidades y temporalidades “reales”.

INDICE

INTRODUCCIÓN

I. Presentación	8
II. Planteamiento del problema	10
III. Objetivos	13
IV. Hipótesis	14
V. Marco Teórico	17
VI. Metodología	
VI.a Consideraciones metodológicas	29
VI.b. Ruta crítica	34
VII. Resultados y aportaciones	39

Capítulo 1

Pre(textos) rizomáticos

Orientaciones deleuzianas y guattarianas para explorar las redes

y el fenómeno <i>streaming</i>	43
--------------------------------------	----

1.1 Conectividad y heterogeneidad	45
1.2 Multiplicidad	56
1.3 Ruptura asinificante y latencia de la significación	71
1.4 Cartografía y calcomanía	87

Capítulo 2

La crítica del *tiempo real* y la proliferación *streaming*

2.1 El espacio y el tiempo críticos	98
2.1.1 Las concepciones del tiempo: entre el orden y la conciencia	104
2.1.2 La urbanización del tiempo real	108
2.2 El flujo audiovisual <i>streaming</i>	
2.2.1 Aspectos tecnológicos del fenómeno <i>streaming</i>	119
2.2.2. Modalidades y sentidos del <i>streaming</i>	128
2.2.3 La experiencia del “ <i>en vivo</i> ”	132

Capítulo 3

Redes y enredos: más allá de utopías y distopías interactivas

3.1 La explosión de las redes sociales en Internet	146
3.2 La Sociedad Red: entre el espacio y el tiempo	149
3.2.1 Redes interactivas y conformación cultural	153
3.2.2 El espacio de los lugares y el espacio de los flujos	156
3.2.3 El tiempo y la atemporalidad de las redes	160
3.3 Redes sociales e interacción audiovisual	163
3.3.1 La perspectiva etnográfica	164
3.3.2 Del Acceso al Uso	171
3.3.3 La brecha digital y los Usos de Internet	174
3.3.4 Las perspectivas distópica y sintópica	180

Capítulo 4

Una aproximación a YouTube

4.1 La economía politizada de YouTube	185
4.2 Casos de análisis: ¿Video-tv y prensa en Internet?	194
4.2.1 Apaguemos la televisión y encendamos nuestra mente	197
4.2.2 Televisión, YouTube y los blogs de El Universal Online	228
4.3 Redes sociales, individualización y politicidad virtual	251
4.3.1 Politicidad virtual: distancia–involucramiento	268
4.3.2 Politicidad virtual: aceleramiento–desaceleración	271
4.3.3 Politicidad y socialidad virtual	272
4.3.4 La mutación de las redes	278
CONCLUSIONES	287
GLOSARIO	301
BIBLIOGRAFÍA	310

Índice de imágenes

- Imagen 1 y 2: tomadas de <i>YouTube</i> , entrada JenniCAM Invented RealityTV	141
- Imagen 3: tomada de <i>YouTube</i> , entrada First Blog / Dorkiness Prevails	143
- Imagen 4: tomada de <i>YouTube</i> , entrada Me, Religion, and Daniel	143
- Imagen 5, 6 y 8: tomada de <i>YouTube</i> , entrada (FECAL espurio) Andrés Leonardo Gómez GRITO en Palacio Nacional: ESPURIO:	199
- Imagen 7: tomada de <i>YouTube</i> , entrada Andrés Gómez Emilsson, el joven que grito espurio a FECAL:	201
- Imagen 9: tomada de <i>YouTube</i> , entrada Felipe Calderón abucheado en la FIL Guadalajara	214
- Imagen 10: tomada de <i>YouTube</i> , entrada Madre coraje confronta a Calderón	214
- Imagen 11 y 12: tomada de <i>YouTube</i> , entrada Brozo amenaza a usuario de Twitter en su programa de TV	231

- Imagen 13 y 14: tomada de <i>YouTube</i> , entrada Brozo amenaza a usuario de Twitter en su programa de TV	234
- Imagen 15: tomada de <i>YouTube</i> , entrada TELEVISA TIENE MIEDO:	236
- Imagen 16: tomada de <i>YouTube</i> , entrada El Miedo de Televisa	236
- Imagen 17 y 18: tomada de <i>YouTube</i> , entrada televisa agrede a ciudadano	237
- Imagen 19: tomada de <i>YouTube</i> , entrada televisa agrede a ciudadano	239
- Imagen 20: tomada de <i>YouTube</i> , entrada televisa agrede a ciudadano	241
- Imagen 21: tomada de <i>YouTube</i> , entrada La Caída de Edgar (el original)	247
- Imagen 22: tomada de <i>YouTube</i> , entrada La caída de edgar Animada	247
- Imagen 23: tomada de <i>YouTube</i> , entrada EL DUEÑO DE LA CANACA	248
- Imagen 24: tomada de <i>YouTube</i> , entrada Dulce Sarahi Villarreal (El Original) - by BZ	248
- Imagen 25: tomadas de <i>YouTube</i> , entrada ME “MADRIE” AL JUSTIN BIBER y ¿CÓMO SABER SI LE GUSTAS A ALGUIEN?	248

Referencias de Esquemas:

Esquema 1. RECORRIDO METODOLÓGICO	39
Esquema 2. SIMULACION VIRTUAL	262
Esquema 3. ACERCAMIENTOS Y DISTANCIAMIENTOS VIRTUALES	267
Esquema 4. SOCIALIZACIÓN E INDIVIDUALIZACION VIRTUAL	274
Esquema 5. POLITICIDAD VIRTUAL	280
Esquema 6. POLITIZACION Y CIUDADANIA VIRTUAL	283
Esquema 7. SOCIALIDAD, POLITICIDAD E INDIVIDUALIDAD VIRTUAL	286

INTRODUCCION

I. Presentación

El proyecto de Investigación que aquí presento tiene sus miras en la reflexión sobre el carácter y el comportamiento de los entornos multimedia contemporáneos a partir de sus usos y consecuencias sociales en los entornos on-line, tales como la transmisión en vivo y diferida de contenidos audiovisuales y las formas de interacción asociadas a estas.

La reflexión que desarrollo se sitúa en las posibilidades comunicativas, educativas, estéticas, políticas, suscitadas a partir de los lenguajes y medios emergentes –basados en códigos, protocolos y discursos articulados en muy diversas formas- que circulan a través de los diferentes entornos, redes y artefactos tecnológicos emergentes, en todo momento crecientes y expandidos. Los intercambios en la red Internet y otros entornos similares (como la redes Intranet y Extranet), están observando cambios acelerados e ininterrumpidos que abren nuevos campos de estudio y trabajo.

La extensión de nodos y redes para el flujo de datos e información a nivel local y global ha tenido un desarrollo desigual respecto a la intensificación de los intercambios virtuales. La tensión entre la extensión (crecimiento) e intensificación (profundidad) de estos intercambios (que procede de categorías deleuzianas que

acompañan este trabajo), va de la mano de la llamada revolución tecnológica y comunicativa, aspectos ambos no siempre coincidentes o colindantes. La manera cada vez más rápida y eficiente de los intercambios de información a través de las nuevas tecnologías no siempre redundan en formas más eficientes o en una mejor calidad de comunicación entre individuos y comunidades a nivel local y global; sin embargo estas prácticas se han extendido a niveles sin precedentes.

Esta paradójica integración y desigualdad entre tecnologías y procesos comunicativos sociales, nos habla del carácter inestable y cambiante de las sociedades y de sus medios actuales, expresada en los innumerables adjetivos de que ya goza: sociedad posmoderna, sociedad informatizada, sociedad multimedia, sociedad telemática, sociedad red, etc. Aceptaciones que revelan todas ellas la persistente influencia entre los cambios tecnológicos y los cambios sociales y culturales. Ejemplo de esto es la conformación de Internet no sólo como red institucional o corporativa, sino también como red colectiva e interpersonal.

El abordaje de estas redes sociales guía el enfoque que he elegido en la presente investigación, a partir no sólo de su amplia extensión y explosividad a nivel global, sino también por su fuerte influencia en acontecimientos sociales y políticos locales o globales, siendo factor relevante de controversias respecto a sus alcances y a su futuro en el marco de un entorno tecnológico e informativo en permanente y acelerada transformación. Parto de la idea de que las redes sociales representan un tema abierto, y por tanto inconcluso, en tanto sus efectos son inmediatos y mediatos, lo cual ya supone un problema temporal en términos sincrónicos y diacrónicos, pero también en función de sus niveles de explosividad, revelando formas de comunicación e intercambio que están tan estandarizadas como diferenciadas. Las redes en los medios interactivos son manifestación del

potencial actual de los recursos informativos, que en su desarrollo han ocupado cada vez más un lugar clave en la conformación de la cultura y la sociedad contemporáneas.

II. Planteamiento del problema

Mi proyecto de investigación enfoca diversas interrogantes teóricas en el ámbito de los nuevos códigos y lenguajes que circulan en la red (transmisión on-line, telepresencia, streaming) problematizando mediante el análisis de diversas prácticas individuales y sociales, los usos, producciones y apropiaciones de dichas formas de comunicación en los entornos públicos en red.

El problema de investigación, en este sentido, está definido por el reconocimiento de los procesos de significación emanados de estos entornos tecnológicos, entendidos dichos procesos como el conjunto de sentidos, direcciones y consecuencias de carácter social, cultural, económico, que proceden de las relaciones entre los individuos y/o colectividades y las tecnologías en red. Este punto de partida nos permite entender la conformación de la redes interactivas como un problema de diseño, en terminos estrictos de construcción discursiva al ser un detonador de sentidos, dando lugar a prácticas sociales e individuales que se dirigen a propósitos determinados por los propios medios emergentes y su potencial interactivo. Si el diseño es comprendido como acto y proceso de designación, las construcciones sociales emandas del diseño interactivo están contribuyendo a dar nombre y por tanto a constituir prácticas colectivas cuya extensión permite y lleva a reconocerlas en las singularidades que las caracterizan.

De esta manera, fundamento el análisis con algunas herramientas filosóficas, semióticas, comunicativas y transdisciplinarias que permiten dilucidar e interpretar el objeto de estudio de una manera a la vez compleja y pertinente, es decir, reconociendo las diversas líneas y variables disciplinarias de estudio que contribuyen a problematizar el mundo del multimedia y el streaming (que en términos generales es la transmisión de audio y video por medio de la red internet), así como encauzar dichas aproximaciones en un fenómeno que ya ha logrado instalarse y ampliarse decididamente.

La actualidad de las comunicaciones off y on-line las convierten en fenómenos masificados, a la vez popularizados y por ello tendientes a estandarizarse, pero potencialmente creativos, inscrito en ámbitos y grupos sociales tan diversos que atraviesan el mundo comercial, cultural, artístico, académico y social sin que pueda uniformarse o estandarizarse su uso y, mucho menos, su definición y alcances futuros.

Convertido el fenómeno en problema de comunicación y diseño a partir de su inserción en la cultura material tangible o intangible contemporánea (pensemos en las decenas de millones de usuarios de You Tube o en los siete millones de internautas incorporados, en menos de dos años, al “juego” virtual Second Life), el desarrollo de esta investigación se orienta tanto hacia la descripción del carácter del lenguaje on-line (live chat, streaming, telepresencia), como hacia las características que lo distinguen de lenguajes suplementarios o depositarios del mismo, así como en las distintas modalidades que adopta este lenguaje en función de los entornos y sujetos a través de los cuales se desenvuelve.

En este sentido, el análisis de los ámbitos de producción interactiva permite reconocer las diversas modalidades del conjunto de transmisiones on-line,

diferenciando así los tipos de producción y los efectos y sentidos coincidentes u opuestos de tales producciones. En particular, el análisis se orienta, una vez planteados las herramientas conceptuales y las estrategias a seguir, a reconocer y evaluar la naturaleza del explosivo entorno YouTube como red social, lo cual permite aproximarse a algunas producciones singulares por las consecuencias y fenómenos que desata, exponiendo con ello el carácter de los medios y lenguajes ahí configurados y, por lo tanto, los procesos de codificación, decodificación y recodificación involucrados.

El análisis de la red social YouTube en el ámbito mexicano supone realizar una aproximación a la forma como la realidad urbana contemporánea se ve influenciada por las tecnología interactivas y en red. La vida citadina se conforma no sólo a partir de la presencia de espacios físicos reales, sino cada vez más en forma mediada a través de los espacios virtuales de las redes interactivas como Internet. El estudio de los entornos virtuales acompaña el estudio de los entornos urbanos en la medida en que es en estos entornos en donde penetran con mayor profundidad los servicios interactivos de las redes, desarrollando formas aceleradas de acceso y uso de los recursos informativos que suponen esas redes, de tal manera que el impacto de las tecnología en red en la vida cotidiana y en los acontecimientos sociales no puede ser desdeñado como campo favorable para el estudio de las formas contemporáneas de urbanización del espacio y del tiempo. En tanto el espacio y el tiempo actuales son en mayor medida ocupados por formas de comunicación visual y textual que amplían su potencial a niveles sin precedentes (ocupando en ello Youtube un lugar singular), la problematización de su desarrollo y desenvolvimiento tiene relevancia por sí misma.

III. Objetivos

Objetivo General:

El objetivo general de la presente investigación es explorar la forma como los entornos interactivos inciden, median y transforman el entorno cultural en el cual están inscritos, reconociendo sus formas extensivas e intensivas, es decir, sus diversos géneros y estructuraciones discursivas (su diseño), así como las direcciones y sentidos hacia donde dirigen su ensamblaje comunicativo, que ofrecen tendencias y rasgos dominantes –continuidades- o alternativos -rupturas-.

Objetivos particulares:

Sin pretender establecer una jerarquía particular de objetivos, los siguientes representan los enfoques elegidos de la presente investigación:

a) Problematizar los entornos de las redes a partir de diversas nociones de textos provenientes de las teorías rizomáticas (Deleuze-Guattari 1988, Virilio 1997, Castells 2002) para aplicarlos en redes ligadas a contenidos audiovisuales, buscando una articulación entre teorías y prácticas apropiada para discutir el fenómeno contemporáneo de las redes informáticas interactivas.

a) Describir e identificar el conjunto de recursos significativos inherentes al lenguaje multimedia off y on-line dentro de los entornos en red, desde su estructuralidad y formalidad hasta su micropolítica en las formas singulares de ejercicio del poder y sus usos sociales y cotidianos.

b) Explorar e identificar los procesos de convergencia y diversificación tecnológica que involucran medios, artefactos, hardware y software, plataformas, protocolos

y códigos, sistemas y formatos, a la luz de conceptos claves como lo real y lo virtual, lo extensivo y lo intensivo, lo analógico y lo digital, lo posible y lo actual, lo pasado y lo presente, lo probable y lo imposible, lo singular y lo ordinario, el sujeto y el objeto, confrontando o poniendo en situación crítica los marcos dualistas que reducen y separan estas dimensiones vitales.

c) Estudiar los códigos, protocolos y procedimientos que se desarrollan en los entornos multimedia y en las redes sociales, sus formas de comunicación y transmisión, su permanencia y futuro, así como las formas de uso y apropiación de los mismos, reconociendo su incidencia en los procesos contemporáneos de socialización e individualización.

d) Reconocer los entornos multimedia como espacios potenciales para la individualización y socialización de los sujetos contemporáneos, en particular sus mecanismos de politización virtual y sus formas de civilidad generadas y mediadas por las redes.

IV. Hipótesis

Las siguientes hipótesis no pretenden agotar, como aquí he insistido, la comprensión de las redes, sino ser un punto de partida de una serie de condiciones que a la vez que se modifican con el tiempo, generan una tensión permanente entre los elementos y actores involucrados en el fenómeno. A su vez son hipótesis que llevan a nuevos problemas que son propios de su devenir. Las enumeramos como sigue:

a) A través de una lectura e interpretación críticas de los principios rizomáticos del pensamiento y la praxis humana, es posible acudir a nociones teóricas

esclarecedoras de estos entornos cambiantes, provenientes de las teorías que van más allá del dualismo o de las trilogías lingüísticas, como las teorías del caos y de la complejidad, así como las teorías críticas del espacio y el tiempo, y las llamadas teorías rizomáticas detonadas por el pensamiento deleuziano, que permiten reconocer la potencialidad de las redes emergentes, así como sus valores sociales y estéticos.

b) Al combinar nociones complejas como las rizomáticas y teorías críticas sobre el tiempo y la socialidad para analizar y desarrollar aplicaciones streaming y su transmisión off y on-line, es posible explicar la incesante expansión de lo social y lo cultural como un proceso de interacción, entrecruzamiento y conexión, así como de intensificación de experiencias que caracterizan al mundo contemporáneo.

c) Las diferentes formas de transmisión on-line (telepresencia, streaming) pueden presentarse ya sea como un sublenguaje del mundo hipertextual de Internet o como un supralenguaje que modifica y enriquece lo hipertextual, convirtiéndolo en hipermedia o intermedia; de un lado se trataría de un lenguaje que enriquece aquél sin establecer jerarquías, por el otro se trataría de lenguajes ensamblados, potenciales y emergentes.

d) El exceso y la extensión de producciones individuales, sociales, culturales, mercantiles en las sociedades contemporáneas, tiene su contraparte en la intensificación de dichas producciones a través de los deseos y lo emotivo, dando lugar a una tensión dinámica entre los contenidos de lo producido y sus formas y soportes tecnológicos; dicha oposición es resultado de la crisis y relatividad de las categorías clásicas de producción y consumo, naturaleza y cultura, sujeto e identidad, tiempo histórico y tiempo real, distancia y presencia, acceso y restricción.

e) La Red Internet, cuyo origen estuvo ligado a propósitos militares y centralizados, se ha convertido en un entorno comunitario paradójico, incorporado en una cultura mercantilista de control y regulación, por un lado, pero a la vez inserto en culturas o subculturas basadas en formas propias de cooperación e intercambio de información. En la medida que estos valores de apropiación y uso sean confrontados, generen cambios y oposiciones, y se acompañen de la diversa articulación de códigos de comunicación e interacción, será posible reconocer sus rasgos sociales y el carácter de los sujetos que intervienen en ello.

f) La incorporación creciente entre lo virtual y lo corporal, no sólo en el terreno de las “producciones orgánicas incesantes” (ver Introducción del *Antiedipo* de Deleuze y Guattari, 1985, pp. 11-54), sino a través de una síntesis conceptual y significativa, indica una potencialidad de redes y nuevas tecnologías que sigue basándose en códigos, protocolos y discursos proyectados y evaluados socialmente. Lo analógico se sobrepone a lo digital pero no puede separársele, dando lugar al acto creativo, poético, “tecnoperformativo” (Dussel), procedente de la interacción máquina-cuerpo-sujeto. En este sentido, la construcción de códigos y lenguajes en las redes establece pautas para su apropiación, del mismo modo que la ruptura colectiva y social de dichos códigos modifica el desenvolvimiento y conformación futura de los propios códigos.

g) La redes sociales en Internet (que denomino también como redes interactivas) tienden a enfrentar procesos paradójicos que las convierten en espacios abiertos y democráticos en la misma medida que en círculos restringidos y centralizados, generando formas de comunicación que reproducen las formas dominantes pero también enfrentan una multiplicidad de expresiones emergentes intensificadas.

V. Marco Teórico

Para abordar el problema de las redes partimos de un acercamiento a las relaciones que se establecen entre la sociedad y la tecnología, para lo cual retomo el debate planteado por Deleuze y Guattari respecto a las relaciones hombre-naturaleza y hombre-máquina. Desde el punto de vista de esta perspectiva filosófica, la relación entre el hombre y la máquina no es una relación opuesta a la relación hombre-naturaleza. La naturaleza humana está ligada a la producción, no vista ésta en el sentido de finalidad objetual, sino como proceso y actividad creadora. Las herramientas son en este sentido parte conformadora de la naturaleza humana (baste recordar el uso primitivo de las piedras), y las máquinas son instrumentos colectivos que funcionan del mismo modo que los órganos del cuerpo interactúan y se relevan unos a otros para responder a determinadas funciones (proceso al que Deleuze y Guattari denominan la máquina deseante), pero también en la medida que el cuerpo es un todo lleno (un cuerpo sin órganos, CsO)) que se despliega en bandas de “tensión” y en “intensidades”

Deleuze y Guattari describen al cuerpo como máquina deseante y/o como máquina célibe, es decir, como cuerpos extensivos y a la vez intensivos. Los flujos continuos y entrecortados que se dan entre cuerpo y máquina, entre máquinas y objetos y entre los mismos cuerpos y objetos, nos remiten a un conjunto de producciones (o “producción de producciones”). El cuerpo y las máquinas producen a cada momento objetos, sustancias, flujos, sensaciones, impulsos, energías, etc., cuya naturaleza inagotable e inacabada nos permite concebir dichas producciones como elementos propiciadores más que como resultados definitivos.

El conjunto de producciones planteadas por Deleuze y Guattari es tanto el relativo a los procesos de producción, distribución y consumo capitalistas, como el

de los flujos continuos y discontinuos que van del acoplamiento de las máquinas a su realización en los objetos, pasando por todas las formas de producción mental y social. “De tal suerte que todo es producción: producciones de producciones, de acciones y de pasiones; producción de registros, de distribuciones y de anotaciones; producciones de consumos, de voluptuosidades, de angustias y de dolores” (Deleuze y Guattari 1985: 13)

Como proceso, la producción “desborda todas las categorías ideales y forma un ciclo que remite al deseo en tanto que principio inmanente” (Deleuze y Guattari 1985: 14). El deseo no cesa, es un flujo constante que requiere de acoplamientos y de objetos parciales siempre fragmentados, en donde cada máquina-órgano interpreta el mundo según su propio flujo (ver, hablar, oír, tocar, desechar, besar...)

Este enfoque remite así a una economía de los deseos (Gubern 2000: 36) que es la producción misma de deseos y su administración a través de los entornos tecnológicos, es decir, en el sentido de Deleuze y Guattari, maquínicos. El corolario de esta producción en la sociedad capitalista es lo improductivo, destacado por Deleuze y Guattari como el cuerpo sin órganos (CsO). Entre el cuerpo deseante con órganos y el CsO hay un aparente conflicto (para Antonin Artaud citado por Deleuze y Guattari, los organismos son los enemigos del cuerpo) (Deleuze y Guattari 1985: 18). Es este el conflicto entre la producción deseante y la producción social, entre el carácter fluctuante de los deseos y el carácter depositario de lo social como superficie de registro de aquellos deseos.

La máquina deseante y la máquina célibe de Deleuze y Guattari (descritas en *El Antiedipo*) se confrontan entre sí en la medida que aquella remite a la producción de producciones, a las conexiones y acoplamientos de flujos continuos

y discontinuos, mientras la máquina célibe es depositaria y soporte de esos flujos. La máquina deseante produce cantidades intensivas o estados de intensidad despojados de figura y forma, en un juego de atracciones y repulsiones, alzas y caídas en un cuerpo sin órganos. Por su parte, la máquina célibe se sitúa en la producción de registros, es la superficie de inscripción que atiende a un orden divino (como el capital, explican Deleuze y Guattari) y que se puede equiparar al sujeto anónimo: Un sujeto sin identidad que permanentemente se consume y renace en un estado nuevo.

Es posible ubicar a la máquina célibe como el campo del sujeto, de la subjetividad e intersubjetividad, o como el ámbito de la conciencia o del llamado inconciente colectivo, si se habla en términos de psicoanálisis. O bien como un espacio en donde se condensan socialmente deseos y producciones. Sea de una manera u otra, el flujo de deseos se constituye como una producción de orden corporal, mental y social en el que las máquinas juegan un papel conectivo, de registro y de consumo que no cesa de funcionar, y en cuyo ámbito se instauran procesos de sobrecodificación (la máquina despótica, le llaman), de descodificación y desterritorialización (la máquina capitalista), que me parece importante reconocer. **¿Serían las redes en internet un conglomerado de máquinas célibes que interceden en el campo de las subjetividades y a la vez un entramado de máquinas deseantes en donde el flujo ininterrumpido de información establece relevos entre unas y otras redes para la sobrevivencia de los procesos comunicativos contemporáneos?**

Partiendo de esto y para el análisis puntual de las redes sociales, acudo a los planteamientos rizomáticos de estos autores, que se fundamentan en una serie de cualidades que forman parte del comportamiento natural de las redes,

las cuales tienen la posibilidad, entre otras cosas, de ser conectivas y múltiples. Planteadas por Deleuze y Guattari desde los años setentas, estas propiedades, que aquí se enfocan en las redes, son explicadas bajo un mapa constructivo orgánico. En éste mapa, ambos autores recurren a una serie de principios rizomáticos (problematizados en el Capítulo 1 de la presente tesis) que permiten reconocer los niveles de conectividad, multiplicidad y heterogeneidad en la vida social de entidades, corporalidades y sujetos. A estos principios agregan otros principios claves, como la ruptura asignificante, que es un replanteamiento de las semióticas en todas sus vertientes, así como los mapas, que es un modelo imaginario y simbólico sobre el cual sustentan y en donde recae una visión rizomática del mundo.

Las teorías rizomáticas de Deleuze y Guattari proceden de la figura del rizoma, un tallo orgánico subterráneo capaz de generar brotes desde cualquier punto de esta especie enraizada, creciendo por debajo de la tierra en sentido horizontal. El carácter subterráneo y a la vez horizontal del rizoma evoca una teorización que contempla una serie de principios que son congruentes con dicho carácter, como los aspectos claves de multiplicidad, conectividad, heterogeneidad, ruptura y cartografía, dando lugar a un pensamiento que enfrenta las ideas de monolitismo, unitariedad, homogeneidad y centralidad que han caracterizan en buena medida al pensamiento occidental en general. El campo de estudio de las tecnologías informativas, en este sentido, resulta adecuado para el conjunto de principios rizomáticos en función de los usos y comportamientos diversos, subterráneos y horizontales que las acompañan.

De esta manera, las relaciones entre los principios rizomáticos y las redes permiten encontrar vínculos entre distintos procesos, tanto tecnológicos y materiales

como sociales, culturales y virtuales. En las redes, la actualización (real y material) y la virtualización (mental, en potencia e intangible) van acompañadas, de tal manera que el fenómeno se debe explorar en sus realizaciones y concreciones tanto como en sus idealizaciones y proyecciones. La aproximación que ofrecen los principios rizomáticos contribuye a establecer un punto de partida para el estudio de los aspectos, rasgos y características del medio virtualizado de las redes. Con este panorama, que conecta conceptos (rizomáticos) y fenómenos (comportamiento de las redes), nos acercamos al conjunto de condiciones de posibilidad establecidas en el medio.

Frente al contexto en que se desenvuelven las redes y los usos a ellas asociados, propongo aquí un acercamiento transdisciplinario a los procesos tecno-histórico, socio-cultural y psico-biológico manifiestos en aquellas, que nos permita enfocar el fenómeno globalizado de las redes en su propio devenir. Estos procesos son estudiados como ejemplo mediante un recorrido hacia el interior de *YouTube*. Reconocemos así una serie de variables de estudio en las categorías de conectividad, heterogeneidad y multiplicidad. Cada una de ellas se comporta de manera específica en los procesos arriba descritos:

- > En lo tecno-histórico: analizando lo diacrónico y lo sincrónico, así como el conjunto de materialidades y soportes instalados y adoptados a lo largo del tiempo.
- > En lo socio-cultural: analizando el conjunto de producciones, distribuciones y consumos, así como los rasgos individuales y colectivos que lo perfilan.
- > En lo psico-biológico: reconociendo los imaginarios, corporalidades, virtualizaciones y deseos articulados a su alrededor.

Las variables de análisis, en relación con estos campos de estudio, nos permiten enumerar elementos puntuales que las logren comprender. La conectividad por ejemplo, en el campo de lo tecno-historico, nos remite a elementos de análisis singulares, tales como: conexiones internas y externas, acoplamientos orgánicos e inorgánicos, relevos y sustituciones, codificaciones y protocolos de acceso y distribución, etc. En el campo de lo socio-cultural se puede hablar de conexiones de tipo identitario o comunitario, distantes y cercanas, sincrónicas o asincrónicas, persistentes o efímeras, etc. En el campo de lo psico-biológico, de los vínculos simbólicos y pragmáticos, orgánicos y postorgánicos, analógicos y binarios, empáticos y anómicos, etc. Las mismas variables tendrían que ser articuladas y puestas en juego en los campos respectivos en el caso de los conceptos de heterogeneidad, multiplicidad y asignificancia, claves del pensamiento rizomático.

El objetivo es lograr un reconocimiento transversal de ciertas interrelaciones suscitadas en el medio que nos acercan a su potencial, explorando las relaciones posibles entre variables y campos de estudio con el fin de aproximarse a un esbozo cartográfico (o en forma de mapa, tal como plantean Deleuze y Guattari) que nos ofrezca un panorama del funcionamiento de las redes sociales a través de la lupa enfocada hacia YouTube y sus formas originarias, como el *blog* (bitácora digital alojada en un sitio web). El mapa en construcción del entorno habrá de desdibujarse y redibujarse en la medida del comportamiento inestable e incierto del medio, de sus crecimientos y declives, por lo cual se trataría de un mapa abierto y en construcción, destacado temporalmente en uno u otro de sus nodos, lo cual permite reconocer que la movilidad es el motivo de su potencialidad, y que incluso su inmovilidad sería la base de su declive y transmutación.

Este camino permite plantear el mapa que interrelaciona el hecho social YouTube con el conjunto de consumos, producciones y distribuciones sociales en red, atravesando medios, géneros, lenguajes y retóricas. En particular, se profundiza en el carácter de las producciones streaming, sobre todo en su modalidad de distribución de video bajo demanda (VOD, es decir, los videos alojados en los sitios de Internet que son la base de la información mayoritaria contenida en este sitio), reconociendo también el carácter de las transmisiones en vivo o livestreaming, que nos indican el potencial telemático de los hipermedios.

Es importante considerar que el advenimiento de la cibernética y la telemática al mundo de lo laboral, lo académico, lo documental, lo personal, lo lúdico, lo espectacular, lo artístico, ha acarreado una transformación de estos espacios. Con mayor velocidad y aceleración que la experimentada antaño, estos escenarios tienden hacia una permanente actualización y virtualización. Los procesos de virtualización contemporáneos, si bien proceden de estrategias, recursos y herramientas de una larga trayectoria secular, tienen en la actualidad una presencia fundamental en todos los ámbitos. En el espacio urbano han logrado penetrar con mayor intensidad debido al despliegue tecnológico que los acompaña, incidiendo así también en territorios insospechados.

Por otro lado, en tanto indaga en los procesos de sobre-des-re-codificación (lo que hace vivo a todo lenguaje), el enfoque deleuziano-guattariano está conectado con la teoría comunicativa desarrollada por McLuhan si recurrimos a su definición de las máquinas como extensiones del cuerpo humano. Los procesos de tránsito entre las dimensiones analógica y digital están basados en la codificación de todas las formas de realidad sensorial (lo tridimensional, el cromatismo, la textura, el color, el movimiento y sus reflejos, la estructura corpuscular de lo no visto, oído,

sentido...), en donde las producciones en el orden virtual han rebasado todas las predicciones, acercándose cada vez más al orden de lo real y penetrando el campo de las tactilidades.

El tránsito entre lo analógico y lo digital, por lo tanto, tiene que ver tanto con una extensión de los sentidos, como en una intensificación de lo sensorial (así lo revelan disciplinas como la robótica, la biogenética, la biónica, etc.). En este sentido, el mundo multimedia y virtual se ha convertido en una potencia, una posibilidad que incluye la integración tecnológica a varios niveles: hacia adentro, donde crece el poder de procesamiento de la información; hacia afuera, donde se estandarizan y convergen las redes conectivas; y en el sentido interactivo, donde se intensifica la relación entre lo biológico y lo tecnológico, que tiene su corolario en una nueva tensión entre lo analógico y lo digital. Quizás lo interesante es observar que este matiz creativo e intensivo no es trivial (por no ser ni dominante ni célibe). Por tanto se desprende que el enfoque virtual hacia lo táctil, que es también foco de interés de McLuhan en sus estudios sobre la informatización, también cobra en alguna de sus zonas un carácter intensivo, creativo, deseante.

La postura macluhiana nos lleva también a la relación entre lo virtual y lo corporal; la piel queda rebasada por el cuerpo, entendido éste como una estructura abierta y compleja (tal como vimos en el CsO). Por ejemplo, las experiencias dentro del mundo virtual como manifestación digitalizada e imaginaria de la realidad han propiciado una sustitución de lo real por otra dimensión propia, virtual e intensificada, como dice Virilio, que es consistente con sus propios medios y discursos. El cuerpo en este sentido se ha incorporado a lo virtual ofreciendo soporte y tensión neural constante, atravesando órganos y estableciendo conexiones e interacciones cada

vez más intensificadas de lo visual hacia lo táctil y lo biológico, por no hablar de lo social y de los procesos de significación.

Las nuevas tecnologías interactivas traen consigo también una subversión de los conceptos de espacio y tiempo. Tal como explora Paul Virilio, las revoluciones tecnológicas han propiciado el desplazamiento de la urbanización real de los espacios –las ciudades-, hacia “la urbanización del tiempo real, con las tecnologías de la teleacción y ya no sólo con las de la clásica televisión” (Virilio 1995: 22) . Hoy se habla ya de la virtualización no sólo del espacio, sino del tiempo mismo, dando lugar a entornos que dejan de fungir como espacios físicos reales. La urbanización del tiempo real es la capacidad de contracción del espacio experimentada en las redes. Las preguntas que tendríamos que hacer respecto a la manera de percibir y vivir lo espacial y lo temporal en función de un tercer aspecto clave que es la velocidad, son múltiples e inquietantes. **¿Cuáles son los límites de la velocidad y la aceleración en el campo de las interactividades? ¿Qué consecuencias tiene la aceleración de conexiones, contactos e intercambios a través de las redes? ¿Qué representa ésto para individuos y colectivos en términos de la construcción de subjetividades, formas de conciencia y de relaciones interpersonales? ¿Cómo referirse a las formas de virtualización que se desatan aceleradamente a través de las redes, en donde intervienen aspectos claves como el azar y la aleatoriedad, que tienen su fundamento en la teoría del caos?**

Se trata de un no lugar –reflejo de su virtualidad- por el que es posible transitar pero que no se entiende en términos territoriales o espaciales, sino que esta dominado por el tiempo, el cual es inconcebible sin la velocidad límite de la luz, que es la ordenación del tiempo real, la ubicuidad y los protocolos de acceso,

los virus y las restricciones, todo ello dentro de un entorno teletópico, la RED. (Virilio 1995: 22)

El enfoque de Virilio (que se aborda en el segundo capítulo) también nos lleva hacia las fronteras de la física explicándonos el tránsito de los códigos electrónicos a los fotónicos (que es aquello que ahora está ofreciendo la cibernética para integrar nuevas generaciones de procesadores) y el impacto de esto en los trayectos y transferencias, en donde el aspecto clave del problema es el tiempo-luz o la velocidad de la luz. Más que observar los desplazamientos físicos que implican puntos de salida y llegada, hemos pasado al predominio de la duración intensiva del “instante real” en lugar del tiempo extensivo de la historia.

Virilio introduce aquí un debate fundamental entre el tiempo instantáneo y el tiempo diferido, y la consecuente “tiranía del instante real y presente”, por demás explotado por varios géneros televisivos, que apunta entre otras cosas hacia la “eliminación física del objeto o del sujeto, en exclusivo beneficio del trayecto” (Virilio 1995: 32). Esta transición crítica, como le llama el autor, trae consecuencias en el medio ambiente urbano, en las relaciones de trabajo y la socialidad, donde el valor del ciudadano terminal, actuando a distancia y en forma insular (aislado), está en su capacidad de estar conectado mediante prótesis interactivas, que implican estar capacitado o habilitado para actuar en la ciudad; por lo tanto el no capacitado —el incapacitado—, queda tiránicamente excluido.

Las consecuencias discriminatorias o elitistas que pueden extraerse de este fenómeno son claramente expuestas en la idea de la brecha digital. El entorno Internet es el ejemplo claro de conformación de una cultura que tiene sus presupuestos en lo desarrollado por consumidores y productores-creadores. La cultura de Internet, tal como la describe Manuel Castells, representa una creación

colectiva que se caracteriza por diversas tradiciones: “la cultura tecnomeritocrática, la cultura hacker, la cultura comunitaria virtual y la cultura emprendedora” (Castells 2003: 58). Una mezcla de habilidades, conductas, hábitos y propósitos que se basa en una apuesta por la libertad de acción y producción y en sus usos directos, siempre bajo un contexto interactivo entre las expresiones culturales y los avances tecnológicos. Este enfoque de Castells es abordado críticamente en el tercer capítulo.

La cultura del reconocimiento colectivo de los descubrimientos tecnológicos y la actitud colaborativa y abierta para la creación de lenguajes y códigos ha permeado el entorno de las redes, colocándose en tensión con las pretensiones mercantiles en el medio. La pertenencia activa a una comunidad ha generado una identidad forjada en una organización “en línea”, sin espacios físicos de concentración, de carácter “informal”, libre y fluido que procede en forma distinta a las instituciones y organizaciones dominantes (Castells 2003: 57-89). La cultura del compartir públicamente las investigaciones y el conocimiento procede también del origen académico y universitario de los entornos de la red, todo lo cual se mueve en la paradoja entre la convivencia comunitaria y el bien común, pero elitizado y accesible sólo para quienes cuentan con el poder tecnológico.

Sin embargo, sabemos también que el origen de la red estuvo vinculado a propósitos militares y de seguridad nacional (la red Arpanet del Departamento de Defensa Norteamericano), de tal manera que su devenir no ha podido rebasar los rasgos de exclusividad, prestigio y división que lo han formado, y que tiene sus ecos en los intentos de privatización y control de las redes, de lo cual podríamos mencionar diversos ejemplos, como la iniciativa de la ley SOPA (Stop Online Piracy Act) norteamericana, cuya andanada contra espacios colectivos como Wikipedia

ha generado indignación entre internautas de las redes. La convivencia entre el espacio libre, horizontal y fluido en las redes, por un lado, y los propósitos comerciales basados en la creación de mercados accesiblemente conectados, por otro, ha caracterizado este medio como algo paradójico e inestable. El comportamiento fluctuante y cambiante de los actores y procesos en la red no garantiza certeza de futuro a ningún proyecto, aun si consideramos los más sólidos (pensemos *You-Tube*). Esta irregularidad es el signo de un medio que no deja de ser inquietante precisamente por su incertidumbre y se mueve en la tensión entre acceso libre y restricción, democracia y elitización, colaboración comunitaria y negocio virtual.

La consecuencia principal de estos avances en las redes ha sido el tránsito de la web estática a medios más vivos y sociales, basados no sólo en la cultura del intercambio, dotada en mayor o menor medida de un carácter comercial, sino también en una cultura de la dotación o del “regalo”, así como un sentido de participación comunitario como consecuencia del reconocimiento de habilidades, como ocurre con la cultura *hacker*. Las arquitecturas de participación y las redes sociales de colaboración y aprendizaje compartido, van acompañadas de un desarrollo de software y protocolos “inteligentes” como las RIAs (Rich Internet Applications) que se están explorando y construyendo para acceder a la red de manera más interactiva, reactiva, eficiente e integrada. Los propios motores de búsqueda de información (desde *Yahoo* –basado en búsqueda de sitios-, pasando por *Altavista* –basado en palabras clave- hasta *Google* –basado en enlaces-), han establecido formas más eficientes de acceso informativo. La sofisticación e interacción cada vez mayor entre software y sistemas ha generado nuevos medios expresivos que ponen en juego nuevas posibilidades en la red.

El alcance de estos desarrollos, donde se prevé la integración de la red en un sistema operativo propio (Apollo, Ajax, etc.), tal como avanzó Microsoft en el ámbito de las PC, o los sistemas integrados desarrollados por el MacOS en el entorno Macintosh ó GNU-Linux desde la programación Open Source, no puede ser anticipado, sino sólo mostrarnos la potencialidad propia del medio (Dogoneff: 2005). Para nuestros propósitos, el potencial de las redes contribuye a experimentar con estos medios expresivos emergentes, desarrollándolos y explorando su potencial. Todo ello desde la concepción de las redes como un ámbito de interacciones dentro de comunidades específicas, hasta el aprovechamiento de la comunicación local y/o en-línea (online) a través de un Social Network Site o red social.

El marco conceptual que va de Deleuze y Guattari a Virilio y a su vez a Castells, permite la construcción de mapas que hacen interactuar elementos espaciales y materiales con elementos temporales y socioculturales en el entorno de las redes. Los principios multiplicadores, conectivos y descodificadores deleuzianos-guattarianos son una plataforma crítica que nos permite reconocer cómo juegan e intervienen las dimensiones temporales (críticas y aceleradas) en la articulación de códigos y lenguajes que van del individuo a la colectividad, poniendo en tensión las relaciones sociales, generando conflictos y transformaciones, provocando rupturas y emergencias.

VI. Metodología

VI.a Consideraciones metodológicas

El conjunto de variables (multiplicidad, heterogeneidad, conectividad, asignificancia)

que identificamos a través de los principios rizomáticos contribuye igualmente a utilizar los instrumentos de análisis semióticos y hermenéuticos; es decir, un conjunto de signos, significantes y significaciones, así como interpretaciones e intenciones que ubican al caso abordado en el contexto en que se desenvuelve. El planteamiento de la ruptura asignificante aborda este problema bajo la idea de construir una semiótica compuesta y transversal que abandone la idea de un enfoque semiótico único y central, a favor de una multiplicación de enfoques que ofrecen una mirada más compleja en el comportamiento de los fenómenos.

Esta complejización intrínseca a los principios rizomáticos se coloca de cara a las llamadas teorías de la complejidad y los estudios culturales, de cuyo pensamiento habremos de recuperar ese espíritu transdisciplinario que contribuye a explicar el comportamiento irregular, aleatorio, inestable e incluso azaroso que adoptan actualmente los hipermedios. Hacia dónde se dirigen estos medios, qué escenarios están configurando, qué tipo de entidades e identidades generan, en qué campos se manifiestan predominantemente, cómo están modificando lenguajes y comportamientos sociales dentro de los entornos urbanos, etc., son todos estos problemas que guían la presente investigación, y que no están subordinados al planteamiento metodológico que aquí enunciamos, sino que dan vida al mismo.

Una semiótica y por tanto una metodología compuesta (o un conjunto de aproximaciones coincidentes), que atraviese perspectivas culturales, interpretaciones críticas que provienen de la hermenéutica y las teorías críticas, nos permitirá inscribir el fenómeno particular *YouTube* dentro de las redes sociales del ciberespacio y fuera de las mismas, en la vida social en su conjunto. Asimismo, ello permite abordar su impacto general dentro del campo de las producciones audiovisuales y multimediáticas documentales y artísticas, terreno en el cuál se

desenvuelve de manera particular en la medida que las estrategias y lenguajes se estandarizan y reciclan, del mismo modo que se multiplican y sofistican, mostrando su inherente ambigüedad.

Dado que el enfoque transdisciplinario (es decir, un recorrido acompañado por distintas disciplinas que no implique la justificación de éstas, sino su pertinencia como medios para abordar temáticas particulares) permite realizar un recorrido por diversos campos y disciplinas dirigidas hacia un objeto de estudio que se comporta de manera orgánica, inestable, incierta, tal como revela la propia existencia de los hipermedios, nuestro interés será el de problematizar estos medios en varias direcciones, que describimos brevemente a continuación.

Por un lado en ciertas ondulaciones, recurrencias, resistencias y distinciones al nivel de sus formalizaciones como signo, incluyendo su despliegue icónico, indiciario y simbólico. Por otro lado, en sus alcances sociales, históricos, políticos y culturales. Asimismo, en el nivel de la corporalidad, la virtualización y el mundo de los deseos. Desde el punto de vista rizomático estos elementos están en permanente conexión e interacción, de modo que su separación resulta insuficiente para comprender su comportamiento como un todo. La articulación de este conjunto de problemas nos lleva por lo tanto a comprender este fenómeno en sus alcances globales, como un problema que no sólo incumbe al campo tecnológico o al de los medios por sí mismos, sino que tiene implicaciones de carácter cultural y civilizatorio que es importante considerar.

La metodología del diseño ha concebido a los objetos como soluciones parciales, como aproximaciones nunca agotadas de diversos problemas, entendiendo el carácter complejo y cambiante de todo problema de investigación, para lo cual es preciso que sea abordado desde una perspectiva inter o transdisciplinaria.

Considero que el método de diseño no puede ser uno sólo ni anteponerse teóricamente al problema, sino servir como herramienta para comprenderlo y/o aproximarse a él (valiéndose de la flexibilidad del conocimiento humanista y no del dogmatismo de la tradición positivista y científicista).

En el caso elegido, la investigación a realizar aborda un problema en sí mismo complejo, cambiante e inestable. Buena parte de la literatura y la teoría en torno a las nuevas tecnologías de la comunicación ha tenido que bregar en un entorno de revoluciones, cambios, ajustes y adaptaciones, caídas y desapariciones. Lo que hoy puede decirse de una red como Internet supera y difiere claramente lo previsto hace una década sobre su futuro, de tal manera que parece exagerado o insuficiente cualquier intento de “previsión”, convirtiendo a esta empresa en una especie de ejercicio de futurología.

A menudo –dice Manuel Castells- se ha manifestado esta tergiversación en forma de profecías sobre el futuro, extrapolando de manera simplista las consecuencias sociales de las maravillas tecnológicas producidas por la ciencia y la ingeniería y, en otros casos, en forma de distopías críticas, denunciando los posibles efectos alienantes de Internet, antes incluso de conocerlo. (Castells 2003: 18)

Sin embargo, a la luz de la experiencia y los recientes desarrollos de Internet, es posible ahora acercarse a estudios empíricos que permiten un trabajo analítico de las prácticas y posibilidades de los ámbitos multi e hipermedia a la luz de los avances tecnológicos.

Este enfoque analítico busca descomponer y reconocer la singularidad de las prácticas, usos y apropiaciones de medios y lenguajes a través de las herramientas interpretativas así como de las herramientas que las vertientes de

la etnografía virtual han desarrollado (vgr. Hine: 2007). Esto implica un proceso de análisis de las repeticiones y diferencias no inscritas en la generalidad ni en el concepto fijo, sino –como propone Foucault refiriéndose a Deleuze- en la diferencia como el sentido del acontecimiento, y en la repetición como diferencia desplazada (Foucault 1972: 28, 29). Un abordaje de este tipo no se basa en la contradicción, en la negación o en una simple dialéctica: Es un procedimiento de la divergencia que afirma las disyunciones y afirma también la “multiplicidad de puntos extraordinarios que se desplazan a medida que se distinguen sus condiciones y que insiste, subsiste, en un juego de repeticiones” (Foucault 1972: 33).

Este planteamiento tendrá que ser congruente con la multiplicidad que conlleva todo método interdisciplinario o transdisciplinario. Por ejemplo, Martín Juez, desde una antropología del diseño, postula la necesidad de un pensamiento que va de lo simple a lo complejo. Recupera el llamado pensamiento complejo de Edgar Morin y propone un trabajo interdisciplinario que busca campos de vinculación sobre un paisaje transdisciplinario compuesto de mapas que siempre evolucionan y cambian. Este pensamiento no niega lo simple (o el sentido común, como también lo nombra Foucault), sino que parte del mismo reconociéndose dentro de una red más extensa, explorando “los lazos entre las entidades vinculadas dentro del campo del problema en cuestión; identificando la complejidad de “los todos” y “las partes” que lo constituyen” (Martín Juez 2002: 134).

En la naturaleza de este método aparece la aspiración hacia un saber compartido, que fluye a través de relevos y se construye con la participación de lo diverso, incluso de lo extraño. En el interior de un pensamiento complejo existe el principio de la incertidumbre y la incompletud, pero también la necesidad

de establecer lazos entre las entidades de pensamiento, de buscar causas y causantes, apoyos y diferencias y finalmente la aspiración hacia un saber no parcelado ni dividido.

VI.b. Ruta crítica

El camino seguido para el desarrollo de la presente investigación se basa en el reconocimiento de los conceptos procedentes del marco teórico en relación con los entornos interactivos y las redes en Internet, en particular las redes sociales, como ya hemos anunciado. Hemos comentado que el enfoque de la etnografía virtual desarrollado por Christine Hine constituye un punto de partida epistemológico interesante para un ejercicio de análisis enfocado en las redes. En el capítulo 3 se entra en detalle en la propuesta etnográfica de Hine, que constituye la base del análisis aplicado del cuarto capítulo, la cual contribuye a reconocer dos aspectos fundamentales en estos medios: sus formas de acceso y sus formas de uso.

El ejercicio etnográfico virtual, con características propias que lo distinguen de la etnografía tradicional, se dirige a enfoques de estudio comunitario en determinadas prácticas al interior de los medios interactivos, que permiten reconocer individuos y colectividades mediante aproximaciones móviles y desplazamientos en los objetos y sujetos de estudio, cuyas formas de permanencia y fuga son consustanciales al medio. La etnografía virtual contribuye a distinguir prácticas y ver cómo estas se construyen, modifican, desplazan y/o destruyen.

Al mismo tiempo, representa un camino adecuado para observar y realizar una crítica de los mecanismos tanto de control y dominio como de escape y liberación de las prácticas individuales y colectivas que se articulan en las redes. El hecho

de que esta perspectiva se preocupe por descubrir los grados de interacción, distanciamiento e involucramiento del sujeto, permite situarse ante las disyuntivas tradicionales y emergentes, o ante las posturas integradoras y desintegradoras que rodean a las prácticas en las redes sociales.

Es por eso que el análisis se enfoca, una vez descritos los rasgos y condiciones de las redes en general, en dos casos específicos cuya capacidad para generar resonancias en otros fenómenos que los acompañan son representativos del carácter conectivo y significativo de las redes. Los casos abordados, que forman parte del arsenal del sitio YouTube correspondiente al entorno *YouTube México*, elegido no por su gran popularidad ni relevancia particular sino por el análisis que permiten recorrer, arrojan luz sobre la cualidad conectiva y distributiva de las redes sociales, impregnando de problemáticas cada vez más complejas el entorno público (tal como lo hacían ya los *blogs*). Las redes sociales fundadas en la imagen audiovisual streaming, como lo es *YouTube*, permiten aproximarse al carácter que reviste el entorno público de las redes, en donde el mundo textual va acompañado de un mundo visual que interpela y es interpelado, es decir, en donde los comentarios y opiniones a la vez que se refieren a un producto audiovisual se enfocan a la realidad circuntando al acontecimiento audiovisual, generando respuestas de los concurrentes como acto reflejo o como mecanismo de interacción. Esa imbricación de lenguajes (que lo es de medios: el video, el correo, la literatura y demás modos adoptados) representa un punto de acceso a lo público como espacio común, y por ello sobre qué es lo común; es decir, sobre lo que concierne al público participante como ciudadano y miembro de una comunidad, lo cual se vuelve relevante y, para hablar en términos de Deleuze y Guattari, intensivo.

El análisis de los comentarios, conexiones, realizaciones, interacciones y demás relaciones establecidas en canales y páginas de *Youtube*, constituye un punto de partida interesante para apreciar los usos y prácticas recurrentes en las redes y la forma como aquellas proceden y se proyectan en el entorno social y cultural. En esos usos y prácticas encontramos una persistente tensión entre lo real y lo virtual, que provoca una modificación en las formas de socialización e individualización, y en particular en el papel que las formas de politización se conforman en el entorno público “alterno” de las redes. La socialización, tal como la define Martín Alonso en su *Diccionario del español moderno*, es el proceso en donde se transfieren al Estado o a los organos colectivos las propiedades particulares (Alonso 1960: 946), de tal modo que a través de las formas de participación colectiva en las redes sociales pueden explorarse los procesos de socialización a la vez como procesos singulares de experiencia pública, ciudadanización y, en su caso, politización.

Para reconocer y contextualizar el conjunto de opiniones sobre lo público acudo a ejemplos contundentes de lo que llamamos politización, que nos ofrecen la oportunidad de explorar la forma intensa en que se despliega la confrontación de opiniones en torno a lo público, y por tanto de lo público-político y de su ejercicio. El grado exacerbado de la confrontación, los niveles de compenetración emotiva con los interlocutores (expresada en filiaciones y odios, desde los más inocentes a los más violentos), los grados de integración y disgregación comunitaria, nos revelan un entorno propicio para reconocer tanto el desarrollo y potencial del medio, como el tipo de concurrencias potenciales que les caracterizan. Este es el enfoque particular que he elegido en medio de un mar de expresiones en *YouTube*, por lo que la necesidad de hacer una interpretación desde diversos enfoques es inherente al fenómeno mismo por explorar.

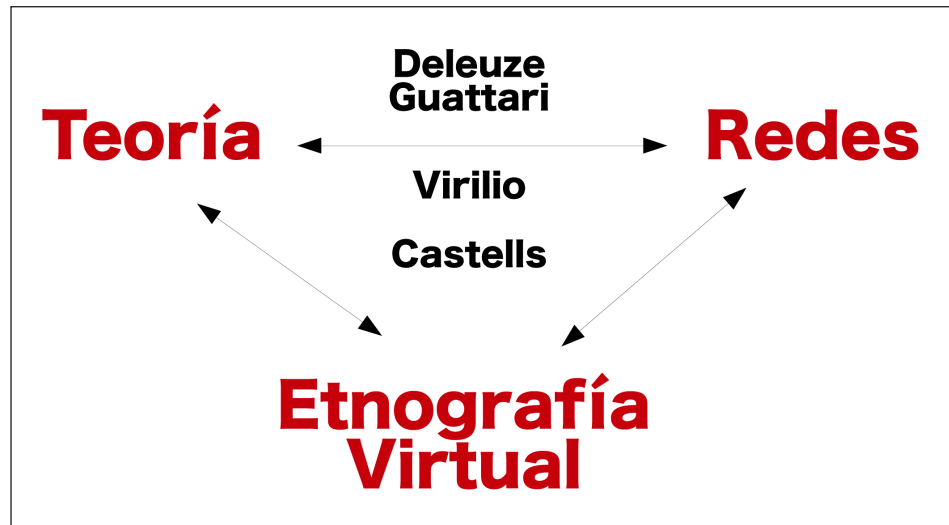
Por ello hablo de politización en las redes como una forma opuesta y en todo caso en tensión permanente con la política por los usos del poder en sus diferentes dimensiones, vista ésta como política real y como política que se proyecta en las redes. Por ello se habla de Individualización virtual y politización virtual como dos aspectos que van de la mano como articulaciones que en las redes se encauzan a su modo, mediante acercamientos y alejamientos, correspondencias y rupturas, que son espaciales, temporales y virtuales y que dan lugar a prácticas singulares. La praxis virtual, a la que recurro como parte del propio análisis, se basa en ciertas formas de individualización (espacializada) y en ciertas formas de politización (virtuales), constituyendo un mapa de entrecruzamientos que actúa mediante resonancias a su interior y hacia fuera, es decir, interviniendo también en la política real (tal como lo muestran wikileaks o las revueltas árabes apoyadas en las redes interactivas) como resultado de procesos de intensificación.

El análisis de la opinión, mediada y reconducida por la imagen en movimiento (la imagen audiovisual), capaz de fugarse de unos acontecimientos a otros y de generar crudas y desiguales formas de concurrencia, nos lleva hacia el carácter que adopta la opinión pública en las redes, y al mismo tiempo a los procesos conectivos que desata. Las redes pueden ser potencialmente autorreferenciales (un código de individualización intenso) o pueden proyectarse aceleradamente en el espacio público real (una politización virtual intensiva que se actualiza en acción política). Esto nos habla del enorme poder de la comunicación (ya prevista y ejercida por ejemplo por el fascismo desde los treinta) y de su forma codificada y articulada que emerge desde las redes.

Por lo tanto el recorrido emprendido no sólo coloca a las redes bajo las condiciones heterogéneas de conectividad y multiplicidad (fundamento de la

acción pública, social y política), sino que nos permite reconocer temporalidades y duraciones particulares que modifican a individuos y colectividades e interceden en el espacio público. En este sentido, no sería suficiente hablar de “impacto” de las redes en la “realidad”, sino también de una imbricación y tensión entre los tiempos y duraciones de las practicas en las redes y otras prácticas, reconociendo no sólo al medio-entorno-artefacto cultural, sino la cultura misma, la cultura virtual (cibercultura le llama y la explora ampliamente Pierre Levy). Es decir, como una articulación colectiva contemporánea que tiende a volverse práctica dominante pero también práctica transgresora, mediante repeticiones y diferencias que modifican el medio, bajo un estado de tensión o campo de batalla entre apuestas diversas.

La metodología de la etnografía virtual que forma parte de los análisis de tipo cualitativo, ya desarrollados ampliamente por la etnografía en general, permite en este sentido pasar de las redes como instrumentos de comunicación (artefactos, les llama Hine) a los entornos interactivos como procesos culturales en sí mismos, cuya imbricación en la vida urbana es indudable y responde a un percurso que el tiempo y las interacciones mismas articulan. Hine propone acercamientos al objeto de estudio al mismo tiempo que distanciamientos y desplazamientos temáticos que permitan comprender la vitalidad y complejidad de los medios virtuales. Estas características, determinadas por el carácter cambiante, abierto y conectivo propio de las redes interactivas, apoya la intención de reconocer los puntos intensos y las rupturas inscritas en las redes, así como sus recurrencias estandarizadas y más popularizadas. La pertinencia de un estudio etnográfico no sólo acompaña los fundamentos rizomáticos de la presente investigación, sino los dilemas contemporáneos en los que se desenvuelven los acontecimientos sociales



Esquema 1. Recorrido metodológico

y políticos que no dejan de sorprendernos cada vez, más allá de las previsiones muchas veces estrechas que las investigaciones sobre los medios interactivos suelen tener.

VII. Resultados y aportaciones

Las conexiones, los estados de ánimo, las opiniones y proyecciones, las ocurrencias, discursos y demás expresiones que llenan las redes sociales, son reconocidas en este trabajo a través de la lente dirigida hacia uno de sus campos extendidos e intensificados, que es el de la política, a la que llamamos aquí llamamos politicidad virtual.

El campo de la política, reconocido en el marco del espacio público, claramente articulado a su manera en las redes, sobre todo en las llamadas redes

sociales y particularmente en los foros noticiosos y los entornos dedicados y enriquecidos como *YouTube*, ofrece un panorama interesante de la manera en que los dispositivos, códigos y lenguajes funcionan y se articulan, se reproducen y autogeneran.

La presente investigación se acerca a ese campo con las herramientas teóricas y metodológicas descritas, que son consecuentes con el carácter cambiante y mutativo de las redes y sus comportamientos individuales y colectivos, estén o no asociados a las redes, es decir, en donde lo real y lo virtual se interpelan mutuamente.

El estudio de las redes desde sus rasgos potenciales, desde sus espacialidades y sus temporalidades, ha permitido visualizar las formas en que los códigos tienden a naturalizarse, a volverse dominantes, a volverse modas y recursos mercantiles apropiados, que redundan en prácticas estandarizadas que hacen del individuo un sujeto-masa, “socializado”. Tal fenómeno ya acontece en forma extensiva, sobre todo en las redes como *Facebook* y *Twitter*, aunque también en *YouTube* y otras. Sin embargo, al mismo tiempo nos advierten de potencialidades, desviaciones, desplazamientos, alteraciones y fugas que siempre serán imprevistas y explosivas, tal como lo es el número potencial de sus concurrentes.

Las formas tradicionales de urbanización del espacio, profusamente exploradas por la sociología y la antropología, han pasado a ser estudiadas como formas de urbanización del tiempo en el marco de las tecnologías emergentes, lo cual nos ha acercado al diseño de las redes como entornos con temporalidades sincrónicas mediadas por las comunicaciones a distancia en tiempo real. Este campo

de estudio, que describe en forma crítica Paul Virilio, ha permitido problematizar el medio en sus aspectos espaciales y temporales, reconociendo las virtualidades asociadas a ambas dimensiones tanto en las comunicaciones sincrónicas como asincrónicas.

Asimismo, la explosividad de las redes ha tenido como corolario formas propias de regulación, que se encuentran en un acelerado proceso de avance. Si bien la regulación no es consustancial al ámbito abierto y conectivo de las redes, los nodos y atractores (término deleuziano) como *Facebook*, *Youtube* y demás, se han instalado ya no sólo como códigos y lenguajes, sino como elementos simbólicos fuertemente articulados y ensamblados socialmente. En este sentido, las formas de regulación que se instalan en las redes (regulación que Foucault conduce hacia el biopoder por su capacidad para administrar la vida de conjuntos poblacionales), son constantemente alteradas por acontecimientos emergentes y explosivos que desatan acciones imprevistas, en las cuales se sustenta la visión que desarrollo de la politicidad virtual. El estudio de la regularidades y regulaciones, por un lado, y las irregularidades y desviaciones, por otro, tal como desde los estudios urbanos se ha incorporado al reconocimiento de fenómenos espaciales como lo es el suelo y su uso (ver Huaman: 2005), es un marco igualmente fundamental para entender las rutas posibles de fenómenos espaciales y temporales como los que ocurren en las redes sociales. Las dicotomías y enfrentamientos entre lo regular y lo irregular en las redes son quizás algunos de los fenómenos que persistirán consistentemente en su desarrollo futuro.

Del mismo modo, la política vista como politicidad no queda restringida al ámbito regular de acción de los políticos, sino que se despliega en el conjunto de expresiones que cobran sentido más allá de los espacios de la representación

democrática tradicional (partidos y gobiernos). Los ámbitos extendidos de participación ciudadana encuentran en las redes interactivas un conjunto creciente de nodos singulares, y es por ello que ocupan una dirección importante en el trabajo que aquí propongo. Así, no sólo indago en su influencia en la política y en las decisiones de Estado, sino en la manera como la vida social de los códigos y lenguajes interactivos se insertan cada vez más y configuran a su modo la cultura política en las sociedades actuales, reconociendo que nada está escrito respecto a su futuro, pero sin duda su papel habrá de ir más allá de la acción restringida y delimitada que en forma tradicional han tenido los medios de comunicación como instrumentos políticos.

El tema de las redes sociales, insisto, resulta inabarcable en su totalidad dada la tensión permanente entre sus actores. El presente trabajo parte de una serie de consideraciones generales sobre el carácter de estos medios, así como de un enfoque particular que aporta claves sobre el devenir del espacio público dentro y fuera de las redes, cuyos alcances pueden reconocerse en la medida que las herramientas de análisis generadas, encuentren espacios para su debate y enriquecimiento.

Capítulo 1

Pre(textos) rizomáticos

Orientaciones deleuzianas y guattarianas para explorar las redes y el fenómeno streaming

El estudio de los principios rizomáticos desarrollados en *Mil Mesetas* por Gilles Deleuze y Felix Guattari permite hacer una aproximación interesante al fenómeno contemporáneo del mundo cibernético, incluidos los entornos digitales interactivos de las redes de comunicación. La ruptura epistemológica y ontológica planteada por los autores (en donde el conocimiento y la comprensión del ser y del ente no se basa en la búsqueda de esencias o fundamentos universales inmutables) apunta hacia una crítica fundamental del pensamiento dualista que se muestra insuficiente para abordar la actualidad, así como de las tesis centralistas, verticalistas y unificadoras que predominan en dicha perspectiva.

Los procesos inestables, múltiples, heterogéneos y relacionales que no logra ver dicho dualismo, sea éste en sus formas estructuralistas o positivistas, permean el paisaje que nos rodea en forma mucho más intensa de lo que imaginamos. Los entornos de la redes cibernéticas no escapan de todo tipo de fenómenos aparentemente discontinuos o esporádicos. Lo irregular, lo descentrado, lo extraordinario, en fin, la explosión de singularidades, son parte del devenir y el fluir de los nuevos entornos cibernéticos, tanto en su carácter de medio de

comunicación (ligando lenguaje y cultura) como en su naturaleza tecnológica y política (como instrumento lógico y racional de poder).

Los principios de conectividad, heterogeneidad, multiplicidad, asignificancia y cartografía (Deleuze y Guattari 1988: 9-29) plantean un reconocimiento de las singularidades que contribuye a distinguir las potencialidades y alcances de un entorno como las redes electrónicas, el cuál no cesa de rehacerse a cada momento. Este carácter crítico de las telecomunicaciones (su mutación constante), ha sido explotado en forma extensiva (hacia afuera, espacialmente, distributivamente) e intensiva (hacia adentro, en sus atributos y expresiones, en su producción). Por ello el propósito del presente capítulo es reconocer una serie de expresiones, modos de comportamiento y potencialidades de estos medios a la luz de los principios rizomáticos de Deleuze y Guattari, particularmente aquello que ocurre en los medios *Internet*.

El problema que propongo en este sentido reside en estudiar y problematizar el conjunto de relaciones suscitadas en dichos medios hacia adentro y hacia afuera, colateral y transversalmente, sincrónica y asincrónicamente, presentes también en sus formas de producción, distribución y consumo. Problematización que atraviesa los procesos descritos por Deleuze y Guattari en su apreciación antiarborescente del rizoma. Casi similarmente a los procesos biológicos, los entornos artificiales se comportan generando líneas de fuga, descomponiendo y recomponiendo relaciones, abriendo ventanas y encontrando atajos, rompiendo bloqueos y estabilizaciones.

Los seis principios de Deleuze y Guattari, ejemplo claro de las diversas y paradójicas formas de comportamiento de los entornos cibernéticos, reflejan un pensamiento y un espíritu abiertos. El carácter acentrado, aleatorio y mutable

de las redes es correlativo al horizonte rizomático que describen Deleuze y Guattari. La potencialidad y diversidad conectiva del mundo “maquínico” expresa una dinámica de interactividades y alinealidades que resultan correlativas a los principios rizomáticos. Los entornos multi e hipermedia presentan un carácter y una naturaleza diversa y cambiante. Sus dimensiones son infinitas y nunca definitivas, no definidas por un centro jerárquico unitario, sino por trazos y fugas que van de una dimensión a otra. Su naturaleza no es puntual y estable, sino vectorial y mutable. Está definida por desplazamientos y transformaciones más que por equilibrios e identidades. Sus sistemas de codificación son plurales e imbricados, se tejen a la manera de una red, con infinitud de salidas y entradas.

Estos rasgos cibernéticos nos llevan a abordar los principios rizomáticos desde el punto de vista de su proximidad con el fenómeno contemporáneo de las redes telemáticas. Nuestra intención en este sentido será conectar el trasfondo rizomático, que forma parte de lo biológico y lo natural, con su expresión en el ámbito de las nuevas tecnologías, particularmente en las redes *Internet* y en el fenómeno del *videostreaming*.

1.1 Conectividad y heterogeneidad

Los ámbitos de conectividad y heterogeneidad, que conducen a lo que Deleuze y Guattari llaman *agenciamientos* no mecánicos, tanto “maquínicos” como “colectivos de enunciación”, no casualmente aparecen ligados en dichos autores. Conectividad y heterogeneidad significan tanto las condiciones de posibilidad de eventos infinitos como su inserción en realidades o cualidades de índole diversa o incluso aparentemente opuesta. Siempre poder conectarse con cualquier punto,

pero nunca convirtiendo a éste en centro neurálgico (Deleuze y Guattari 1988: 13).

La conectividad es el movimiento infinito que permite a las cosas vincularse consigo mismas, con el otro y con lo otro. Conexiones de unos órganos (físicos, biológicos o tecnológicos) con otros, en donde hay constantes procesos de relevo para el flujo de energías de todo tipo. Conexiones en primer lugar interorgánicas, que pueden hacer interactuar códigos de la misma índole o regímenes diferentes, y que nos remiten a agenciamientos de tipo maquínico. Conexiones por otro lado intercorporales, que estarían posibilitando agenciamientos colectivos de enunciación, en donde los agenciamientos maquínicos, que no desaparecen, funcionan como soportes o elementos de transmisión.

Las conexiones generan heterogeneidad, funcionan a la manera de vínculos o encadenamientos de elementos disgregados y en estado de unidades simples, desprovistas de significación. La conectividad reconvierte las unidades en algo nuevo, que siendo tales no pueden concebirse como unidades nuevas, sino como encadenamientos semánticos y significativos, es decir, agenciamientos que tienen su propia pragmaticidad. Un agenciamiento es el resultado del proceso de conectividad, y puede pasar de un estado maquínico a uno de carácter pragmático y significativo, es decir, convertirse en una enunciación colectiva capaz de establecer procesos de significación.

Como tales, los agenciamientos colectivos de enunciación (Deleuze y Guattari 1988: 13) constituyen entre sí *máquinas de deseo*¹ que permiten transitar

¹ El concepto *máquinas de deseo* es desarrollado por Deleuze y Guattari en su obra *El Anti-Edipo*. Se estructura mediante un enfoque *esquizoanalítico* en el cual el deseo, como algo inmanente, es una producción de producciones (de acciones, pasiones, angustias, dolores) que no cesan de establecer conexiones, flujos, cortes y acoplamientos. Para profundizar en la *máquina deseante* ver Deleuze y Guattari 1985: 11-54.

por regímenes de signos de todo tipo. Las conexiones que permiten agenciamientos maquínicos y colectivos nunca parten del mismo punto, son en este sentido afocales y no se comportan como puntos de vista (perspectiva central), sino como puntos-de-ser (De Kerchove 1999: 214-215), es decir, como una complejidad y precisión de conexiones con el mundo. Los puntos en los que se establecen las conexiones son esencialmente heterogéneos. No parten y regresan a una arborificación con su origen (raíz-árbol), no tienen un pivote de control, no convierten la unidad con el dualismo que se le desprende. Se lanzan en todas direcciones y regresan o van hacia puntos no preconcebidos, no determinados, azarosos. Son como la mala hierba: libre, espontánea, de naturaleza insospechada. Incluso no son puntos como tales, sino líneas de fuga, desplazamientos inestables, zonas de cambio. Se parecen más al punto en movimiento, como una fuerza que lo transforma, tal como define Kandinsky a la línea misma (Kandinsky 1993: 57).

Veamos un ejemplo. En el teatro y en los actos rituales o performáticos de máscaras (contemporáneos o ancestrales) el juego de las entidades participantes es al mismo tiempo el de la presencia existencial (cenestesia) y el del sacrificio de la materia (despojo de la piel) para acceder a la liberación a través de distintas formas de conexión con el entorno. La piel es en este caso el primer órgano corporal que conecta con el mundo. En el desollamiento ritual prehispánico se cumple una función similar a la del juego de los disfraces y las máscaras contemporáneo. *Ponte tu disfraz / ponte tu ropaje de oro /... / haz que por lo menos / fructifiquen en abundancia / algunas plantas de maíz* (Sejourne 1957: 166)². El despojo de las conexiones con el mundo es también la reconexión táctil con nuevos patrones de relación, nuevos intercambios de energía con los que actuar bajo distintas

² Los versos corresponden a un pasaje del *Canto de Nuestro Señor el desollado*, himno dedicado al dios de la liberación Xipe Totec, retomado por Sejourne de un texto de Sahagún.

circunstancias, endo y exógenas. Es un proceso noble y nauseabundo a la vez, misterioso y sórdido, dador de vida y distorsionador de la realidad, porque con la máscara el débil “pone cara” de fuerte y viceversa (Brook 2001: 363).

En las máscaras hay siempre muerte y resurrección. Son el punto vibrante donde acaba por perderse toda identidad que, paradójicamente, vuelve a nacer sabiendo su próximo fin. ¿De quién o de quienes? No de los sujetos compuestos e íntegros, sino de las “entidades nodales” cuyo sentimiento de sí, cenestésico (cúmulo sensorial fisiológico que nos permite reconocer la propia existencia), nos lleva a la latencia del maremagnum interno que choca todo el tiempo con los límites que lo recubren; choque y vínculo que es tensión entre lo interno y lo superficial: no sólo la piel, sino ésta y sus enganches irreductibles... hasta que las cadenas se rompen y el ente se libera.

Esto responde a ese sentimiento que tenemos todos de estar aquí y ahora (la *casa del ser* heideggeriana o la *prisión del alma* agustiniana) y que en el Xipe Totec azteca se manifiesta como la metáfora materializada del despojo de aquello que “retiene al espíritu” (Sejourné 1957: 164). La identidad ha muerto para renacer y convertirse en otra cosa, siempre otra cosa y nunca ella misma.

Con el ropaje de lo diverso, la transmutación cumple no sólo un juego lúdico y ceremonial, sino ante todo la experiencia propia de sentirse como el otro, ¿para ser uno mismo? ¿para ser como el otro? ¿para ser otro? Desde la perspectiva de Peter Brook, en la máscara no teatral y tradicional, y por tanto no occidental, la máscara es el retrato de un hombre sin máscara, es decir, una antimáscara. El hombre es él mismo en todas sus facetas, en la ambigüedad de una máscara que no se mueve sólo por sus gestos sino que está viva en “infinitud de niveles, de sentidos” (Brook 2001: 366); aquí la máscara adquiere una capacidad expresiva

prácticamente inagotable: una elocuente manifestación de conectividad y heterogeneidad.

En el juego de las máscaras, al portador le es ajena su imagen y su aspecto pero no su experiencia vivida al sentirse diferente, mientras que para el espectador la impresión del aspecto distorsionado del actor le refiere constantemente un cambio de personalidades en aquellos que sólo él puede ver. Ronald Laing dice que “tu experiencia de mí es invisible para mí y mi experiencia de ti es invisible para tí” (Laing 1983: 16). Esta fenomenología social, que estudia la experiencia de uno y de los otros procede mediante una ida y vuelta de los procesos experimentados, busca en la *interexperiencia* la relación entre lo vivido: “Yo te veo y tú me ves. Yo te experimento y tu me experimentas. Pero yo no veo, no he visto ni veré nunca tu experiencia de mí” (Laing 1983: 16). Puedo saber de tu experiencia de mí si me la compartes, pero no puedo verla porque quien la ha vivido eres tú. Del mismo modo explica Brook a la máscara: “Una máscara es una calle de doble sentido: emite un mensaje de ida y proyecta otro mensaje de vuelta; opera según la ley de ecos” (Brook 2001: 368). El punto de encuentro entre las experiencias es el punto más oscuro de esta fenomenología, quizás algo siempre emergiendo, pero que permite deducir algo de lo que me dices al experimentarme, pues has dejado en mí una experiencia de tu comportamiento. Has dejado un eco, una resonancia que es suficiente para experimentarte.

El centro neurálgico se desplaza de manera permanente en las experiencias vividas ante las máscaras. Hay un proceso simbiótico de correspondencias y asociaciones que convierten lo orgánico en inorgánico y viceversa. La máscara cobra vida y el sujeto masculino se vuelve femenino como condición de posibilidad, como variable viable y natural, como experiencia de transición adolescente, como

política del cuerpo. Podríamos decir, como aproximación general y adelantando nuestro tema, que en el fenómeno *streaming* las experiencias vividas por creadores y espectadores se proyectan permanentemente de unos a otros, en tanto la creación deja de ser facultad exclusiva de unos para convertirse en experiencia compartida colectivamente. Este rasgo del compartir consumo y creación, nos habla de una simbiosis y asociatividad en los mecanismos de producción y consumo dentro del medio *Internet*.

Veamos un ejemplo vivo relativo a las ceremonias que realizan pueblos indígenas y mestizos del norte de Veracruz. Para compenetrarse con el otro que es la máscara, los huastecos de la fiesta de *Xantolo* en Veracruz ocupan varios días de interacción con el misterio de un personaje al que nunca ven (son ellos mismos) pero que sí sienten y ven a través de los otros. Las cuadrillas de cada barrio que bailan enmascaradas la danza de *Todos los Santos* (Sanctorum-Xantolo), son equipos que se impulsan colectivamente a su interior y se *agencian* personalidades y cualidades que no están ceñidas a las de las figuras arquetípicas que representan: el diablo, la dama, la muerte, el caporal.

En los agenciamientos colectivos la dama es a la vez señorita o anciana embarazada; sus atributos rozan los comportamientos más disímbolos: ternura y energía, gracia y fuerza ostensible, lujuria e inocencia. No son atributos extremos que se “complementan”, sino un cruce de expresiones que se tocan y se desplazan a cada momento, favoreciendo no a la “entidad superior”, sino a la heterogeneidad de lo singular. El diablo es payaso y también cerdo desollado y maloliente, tizado de negro o vestido de blanco con cabellos pintados de colores. Al caporal le han brotado senos, bigotes y una flor en el rostro que trasmuta toda figura unívoca e identificable, ligada por antonomasia a lo masculino. Las mujeres, vedadas

antaño al juego, han subido al refuego del destape (el despojo final de la máscara) transgrediendo no la fiesta, sino la interpretación cuasi inmaculada de algunos antropólogos e historiadores que denuncian la *barbarie* del sacrilegio ampliado a todos niveles, debajo y encima del entarimado. ¿Se han perdido las esencias y han emergido las heterogeneidades? ¿Se desdibuja la tradición o está más viva que nunca?

Vayamos a otro ejemplo. En un relato de infancia (recordado hasta la madurez) un niño de casi tres años está a punto de ser “abandonado” por su madre en su primer día de escuela. Lloro incansablemente y no controla su pesar ante la inminente y casi consumada separación. El lazo se hace cada vez más endeble y está en su tensión máxima mientras el niño sigue mirando ese punto fijo –su madre- que se aleja; de pronto, en un giro intempestivo de mirada, el niño advierte a otro infante que lo observa sereno y con una mirada penetrante pero cálida. La vergüenza del niño acude en un instante y se va de inmediato, tan pronto como finaliza el llanto. Ya el lazo maternal originario se ha perdido, pero ha nacido una nueva conexión con el mundo, encarnada en la amistad emergente con otro niño.

La sensación vivida en ese momento por el niño (la mía, ya que he relatado aquí una experiencia de mi infancia) es quizás lo más parecido al *sentimiento de sí* cenestésico (De Kerchove). No es un acto de autoconciencia, sino un sentimiento de existencia que abarca la extensión física del cuerpo, los límites de la piel, que nos hacen sentir nuestro propio cuerpo y ser capaces de controlarlo. Al *sentimiento de sí* cenestésico le llama De Kerchove el *punto-de-ser*, opuesto al *punto de vista* en la medida que aquel remite a “la complejidad y precisión de las conexiones con el mundo” (De Kerchove 1999: 215), mientras el punto de vista se refiere a un nivel

de apreciación del mundo en perspectiva, construido y articulado exclusivamente por el pensamiento.

Las conexiones espaciales procedentes de todo *punto de vista* están centralizadas en el foco de origen geoméricamente determinado por el sujeto que mira, que nos remite a aquello que conocemos como la perspectiva central, descubrimiento y articulación renacentista que se fundamenta en una técnica de representación del mundo fuertemente antropocéntrica. Por el contrario, el *punto-de-ser* no procede de una representación centralizada, vinculada a un eje rector racionalizado (el ojo, la cámara, el punto de fuga), sino a una posibilidad infinita de conexiones y formas de relación (De Kerchove 1999: 215). Esta capacidad conectiva del *punto-de-ser* no tiene como condición el fijarse a un punto o a un orden. Su carácter es el establecimiento de conexiones y acoplamientos múltiples, eslabones de sentido de todo tipo que son capaces de vincularse incluso con lo desconocido (el nuevo amigo) o con formas de reemplazo de lo conocido (el padre y el profesor, la madre y el tutor, por ejemplo).

Las nuevas conexiones funcionan como ejercicios de desplazamiento de intereses que a medida que se reconocen, se van diferenciando y ponderando, adquiriendo rasgos singulares u ordinarios que desaparecen y renacen interminablemente. ¿En qué medida el lenguaje *streaming* escapa de los puntos de vista fijos y estabilizados espacialmente, para situarse en puntos móviles (*puntos-de-ser*), basados en conexiones y desplazamientos que nos remiten a identidades cambiantes, siempre diferentes a sí mismas, como parte de un constante proceso de muerte y (re)nacimiento?

Las conexiones: líneas de fuga y energía que son producciones de deseos, pasiones, achaques, dolores, afecciones que rebasan los ámbitos lingüísticos en

su sentido estrecho (Deleuze y Guattari 1988: 13), instalándose también en gestos, percepciones, mímicas. Flujos que se atraen y rechazan encontrando siempre sitios para conectarse con otras líneas y flujos. La heterogeneidad sería una suerte de zonas de no retorno de las fugas y los flujos, con su pérdida y reaparición en otros ámbitos. Con los descubrimientos en física cuántica de las partículas subatómicas, por ejemplo, se descubre también el comportamiento inestable y no fijo de los *quarks*, es decir, su deslocalización y movimiento permanente, lo cual favorece los trayectos y desdibuja los puntos de origen y destino. Aquí lo heterogéneo nos hablaría de una especie de inubicuidad en el sentido de que las líneas de fuga no parten de orígenes sino de puntos siempre migrantes o nómadas.

Asimismo, en las heterogeneidades no existen instancias superiores, no hay una punta de la pirámide ni un eje rector que sostenga las líneas en fuga. Desde la heterogeneidad no puede desecharse lo secundario, lo suplementario, lo más simple, lo subterráneo, los tallos ocultos. ¿Qué es lo importante y lo relevante en un ámbito de heterogeneidad? Nada y todo a la vez, según cómo hablemos de ello.

Circunstancias provenientes de las ciencias, de las artes, de lo social, de la vida cotidiana, de la micropolítica, establecen conexiones entre sí para dar lugar a los agenciamientos colectivos de enunciación. Una cadena de agenciamientos que pasan del cuerpo a la política, de la química y la biología a la economía, de ésta a las pasiones e instintos, al poder y a las organizaciones sociales, que regresan al cuerpo deformado que no cesa de reflejar o transmutar flujos, reconvertir intereses, administrar decisiones, regular efectos, producirlos. Producciones eslabonadas y creadoras de significaciones que siempre están suscitando formas infinitas, que no son sujetos u objetos, sino una complejidad de enunciaciones colectivas con las cuales surgen signos de signos en forma infinita.

Los *agenciamientos de enunciación colectiva* permiten que una lengua particular se conecte y heterogeneice a su vez con procesos de significación y pragmaticidad. Así, el sistema-lengua, estático y centralizado, adquiere movimiento en su puesta en práctica a través de los agenciamientos de enunciación, que lejos de ser instancias son fuerzas dinamizadoras, reconvertidoras, creadoras de signos. La singularidad del habla (en términos saussurianos) le otorga vida al sistema-lengua, lo deslocaliza como regla y lo sitúa en dimensiones y producciones nuevas. La lengua como código no tiene sentido sino como decodificación y recodificación incesantes, y ello ocurre en su uso, una confluencia constante de posibilidades y variaciones intensificadas, es decir, un proceso conectivo y heterogéneo de construcción y significación. Estas condiciones y potencialidades de la lengua se manifiestan en el conjunto de hablas, *argots*, *slangs*, dialectos, *calós*, figuraciones, que a la vez que se dan a partir de conexiones, al mismo tiempo proceden de una diversidad y heterogeneidad immanentes. Así, en sus generalidades y particularidades, el lenguaje es por sí mismo conectivo y heterogéneo. Conectivo como condición de posibilidad y heterogéneo en sus prácticas cotidianas.

¿Podemos entender las conexiones como “condiciones de posibilidad” para el flujo continuo de energías? ¿Son variaciones y agenciamientos, son fuerzas propiciadoras? ¿Hacia dónde dirigir el problema de la conectividad?

El problema de la conectividad, a final de cuentas, como “producción de producciones”, reside en cómo enciende, cómo pone en marcha, cómo activa flujos sin que ello pretenda constituirse en origen o destino. Por otro lado, esas líneas y canales abiertos y encendidos, plantean el problema de hacia dónde se enfocan, qué derroteros exploran, qué límites y fronteras encuentran para ser nuevamente subvertidos y rebasados. Se trata de un cúmulo de horadaciones incesantes que

no responden a un modelo arborescente, sino a una estructura rizomática nodal, configuradora de *entidades nodales* que no son centros sino agenciamientos, fuerzas propulsoras que a su vez desatan otras. Son objetos y sujetos a la vez, propulsionados; entidades no sustanciales o esencialistas, productoras de procesos de significación, que tienen un carácter coactivo y proactivo.

Las conexiones buscan puntos de intersección dentro de un campo vibratorio. Las “entidades nodales” son pues puntos de intersección, eslabonamientos que en parte tienen un carácter semiótico en tanto que reconvierten flujos y los canalizan a otras entidades, haciendo de ellos un proceso que transita por regímenes y naturalezas diversas. ¿Será el reconocimiento de las heterogeneidades el trasfondo sobre el cual disciplinas como el diseño podrían dejar de sustentarse en la llamada decodificación para acceder y reconocer ya los procesos irreversibles de re-codificación, siempre negados ante la supremacía otorgada al código? Lo heterogéneo es la interposición de códigos y sus transgresiones permanentes, un proceso que pretende ser ocultado porque se supone, reduccionista, errónea y normativamente, que la comunicación debe sujetarse al código para permitir su efectividad, siendo que ésta se nutre también de las capacidades transgresoras de la conectividad.

Nada más falso. Permanentemente percibimos y asimilamos las cosas bajo recodificaciones y lno siempre sobre códigos idénticos. Incluso los consensos políticos o sociales se establecen en estratos diferenciados de comprensión, aunque bajo intereses o propósitos comunes provisionales. Los acuerdos no dejan de darse en el interior de la heterogeneidad, incluso sobre la premisa de intereses parciales que se saben en conflicto, por más que las tendencias contemporáneas de la clases políticas apunten a la estabilización y conservación del poder bajo

una intensa degradación del mismo. En los estados más sólidos, que aparentan univocidad, lo fragmentario y heterogéneo persisten como el aire que respiramos. No son la piedra en el zapato, son el paisaje por el cual es preciso reconducir los procesos de producción a partir de innumerables e insistentes conexiones.

1.2 Multiplicidad

El problema de la multiplicidad en Deleuze y Guattari constituye un aspecto fundamental de desplazamiento conceptual en términos de la dicotomía sujeto-objeto. Primero en la crítica de su separación: un ente frente a otro o un ente que subyuga a otro -y/o viceversa. En segundo lugar en la crítica a su integración como unidad: lo Uno de lo que irremediablemente procede un Sujeto que domina a un Objeto o viceversa. (Deleuze y Guattari 1988: 30-33). En los entornos *streaming*, por ejemplo, no existe una identidad fija o inamovible como productor o consumidor. No hay una jerarquía entre una u otra condición, sino una fusión y un devenir en donde el productor puede ser consumidor y éste a su vez productor en forma permanente e incesante: es decir, siempre está desplazando su condición como entidad. Lo Uno y el estatus del sujeto interactuante del fenómeno *streaming* queda desarticulado en favor de una condición transitoria. En este sentido, la crítica deleuziana cristaliza en el fenómeno *streaming* en forma interesante.

Siempre inspiradas en Deleuze y Guattari, las ideas que aquí seguimos sobre las multiplicidades permiten visualizar la disolución de la dicotomía tradicional sujeto-objeto. Las multiplicidades no “encarnan” en figuras o representaciones objetuales o subjetivas, ni tienen un carácter jerárquico. Son movimientos, “determinaciones, tamaños y dimensiones” (Deleuze y Guattari 1988: 14) que en el momento en

que se transforman, cambian la naturaleza de la propia multiplicidad. Una cosa que deviene otra en el juego de sus posibilidades y potencialidades múltiples rompe con la idea de lo Uno, pues deja de ser ella misma en su propio despliegue. En las infinitas conexiones que se establecen con el mundo, generadoras de agenciamientos, el sujeto y el objeto se desvanecen cada vez a medida que las dimensiones en que se despliegan no permanecen jamás fijas o inalteradas, y constantemente se conectan con otras dimensiones: siempre en devenir, perforando los límites, desdefiniendo las propias multiplicidades, desarticulando los puntos espacio-temporales que delimitan o definen a los entes.

La distribución de *streams* de video vía *Internet* a través de los *Social Network Sites*, conocida también como Video en Demanda (*VoD*), desplaza justamente la entidad objetual de los productos telecargados (*uploaded*). La carga y descarga de videos, además del visionado, permite la interacción con los usuarios a través del envío y publicación de comentarios. El producto visionado, que puede verse una y otra vez en forma ilimitada, incluye un campo de comentarios *posteados* que son enviados por cualquier navegante que sea miembro del sitio; dichos comentarios a su vez generan nuevas respuestas a éstos de tal manera que el producto exhibido se convierte en el medio para hablar sobre temas vinculados al mismo, o sobre otras cosas que no tienen ninguna relación aparente con el producto original. Así como en una película el comentario del crítico o espectador puede transitar de aspectos internos de la obra hacia temas relacionados exógenamente, en los espacios *streaming* las respuestas directas giran en torno a una multiplicidad de intereses y motivaciones hacia aspectos que se intersectan de una u otra manera con el producto original o que se salen del mismo para situarse en otra zona de interés. El producto no es precisamente el centro del comentario, convirtiéndose más bien

en disparador de propósitos muy diversos, y es en éstos –y no propiamente en el producto expuesto- en donde reside principalmente el intercambio de opiniones, que combinan no sólo diversidad de enfoques, sino también diversidad de lenguas y códigos de enunciación. Se trata del mismo desplazamiento que ocurre con los sujetos partícipes de los entornos interactivos (*blogs* o *chats*) de los primeros *Social Network Sites*, pero con el atractivo del producto audiovisual añadido.

¿Qué carácter tienen aquí las entidades producidas (*streams*, envíos *posteados*) o las entidades receptoras y productoras (usuarios)? La posibilidad de los entes de romperse o desarticularse, presentarse y desvanecerse, deviene un aparecer y un recomenzar. Una condición de este tipo abre la posibilidad al anonimato, afirma la desterritorialización de lo Uno. Es una tendencia al devenir, a la desterritorialización, a la cambiabilidad, a la variabilidad y el trastocamiento de puntos, que devienen más bien líneas de fuga. Posiciones, fijeza, estaticidades, objetos, se vuelven multiplicidades y dimensiones. La naturaleza de la posición-objeto queda trastocada por la variabilidad de posiciones, en donde lo puntual no existe como tal, sino que se modifica tal como “se transforman los puntos musicales en líneas”, haciendo proliferar el conjunto (Deleuze y Guattari 1988: 14) y convirtiendo al punto en un desplazamiento, en un conjunto de líneas; la naturaleza de la unidad-medida, por su lado, queda multiplicada en las variedades de dimensiones, de manera que una posición simple del número sólo es relevante para una dimensión predeterminada, pero no para el conjunto de dimensiones con las que se intersecta y que vienen a alterar su situación.

Las entidades producidas y actuantes observan situaciones y posiciones. La posición X del objeto deja de ser condición relevante para convertirse en una más dentro de las infinitas posibilidades de su existencia. La naturaleza de la

identidad-sujeto estaría dada en función de las múltiples conexiones establecidas, que no sólo se destruyen y reconstituyen todo el tiempo, sino que viven procesos de territorialización, desterritorialización y reterritorialización en los intercambios con lo diferente. Deleuze y Guattari hablan de líneas de segmentariedad que organizan, constituyen y localizan, pero sobre todo de líneas de fuga que desterritorializan y canalizan escapes incesantes.

Es interesante observar en los contenidos depositados en un *Social Network Site* (redes sociales) estos comportamientos espaciales de territorialización, desterritorialización y reterritorialización. Las posiciones de los *streams* (ubicación puntual en listas, intersección de posiciones en categorías, lugares jerarquizados en listados o bases de datos alternativas dentro del sitio, etc.) dentro de determinados planos dimensionales (sitios, *homes*, menús, categorías, listados, *blogs*) no pueden dejar de existir, pero tales posiciones se vuelven intangibles dada su consistente inestabilidad. Cada posición está siempre cambiando en la medida que el control sobre ésta no es exclusivo de un ente, sino del conjunto que interactúa. La posición de las producciones se desplaza justo cuando otro ente pasa por ella, generando contigüidades y asociaciones que antes no existían. El relevo de posiciones no es controlado por cada uno de ellos sino por todos en conjunto a partir de una estrategia de repeticiones y aleatoriedades. El punto en este caso es línea de fuga, cuyo desplazamiento da lugar a intersecciones que reubican el lugar que ocupa cada entidad, modificando ante todo la situación jerárquica pero efímera (ya sea predominante o subordinada) que le daba relevancia dentro de determinada posición³. Este cambio de posiciones, incesante a partir de las

³ En *YouTube* es notable el desplazamiento de posiciones en la base de datos exhibida en los Videos Destacados (Featured Videos) de la página de entrada del sitio. Varias veces durante el día la posición número 1 de la lista es sustituida por una nueva, alterando también el orden del listado completo. Dicho comportamiento está determinado por varios factores que se entrelazan: la cantidad de votos o calificaciones que el público otorga a los streams

múltiples combinaciones posibles entre los entes actuantes, modifica el carácter de los propios sujetos y objetos. Además de ser que usuarios o productos, estamos ante zonas activas de intereses y motivaciones. En este sentido, al hablar de la redes sociales en *Internet*, Manuel Castells se refiere a lo que llama comunidades de interés (Castells 2003: 172). Podemos decir que una característica de estas comunidades es que aparecen, desaparecen, intercambian membresías, huyen y retoman zonas abordadas, de una manera tal que se desterritorializan y reterritorializan en el constante fluir de posiciones y puntos, convertidos una vez más en líneas y fugas.

La des-re-territorialización de las multiplicidades implica una mirada no sólo hacia su interior, sino hacia sus enlaces exteriores. La mirada hacia adentro encuentra coherencia interna, constitución y solidez, aquellos códigos que le dan una relativa estabilidad, pero también movilidad. La mirada hacia afuera, hacia lo que Deleuze y Guattari llaman *planos de consistencia* (Deleuze y Guattari 1988: 14) conduce hacia las dimensiones exploradas y recorridas por las líneas de fuga que se disparan de las multiplicidades, en donde los planos de consistencia o planos de exterioridad no constituyen una dimensión superior, sino el entorno de posibilidades. El plano de consistencia o plano de inmanencia es aquella zona donde convergen las líneas de fuga, un entramado geométrico (como “plan” pero también como “plano”, tal como lo sugiere el término original en francés), en donde se distribuyen un conjunto de multiplicidades y que puede reunir tipos de encadenamientos, afectos, velocidades, precipitaciones y transformaciones, todas en relación con un afuera compuesto por *n*-dimensiones (Deleuze y Guattari 1988: 15).

visualizados; o bien los comentarios y sugerencias que directamente envía el público inscrito a la página, dirigidos al editor del sitio.

En Manuel De Landa podemos encontrar una explicación de este carácter matemático de las multiplicidades, que reconoce él mismo en línea explícita con el pensamiento rizomático deleuziano. La referencia matemática de las multiplicidades explorada por De Landa observa en el concepto de multiplicidad de Deleuze y Guattari dos rasgos fundamentales: uno de ellos es el número variable de dimensiones (superficies o entornos n -dimensionales); por otro lado, la “ausencia de una dimensión (superior) suplementaria que imponga una coordinación extrínseca y, por lo tanto, una unidad extrínsecamente definida.” (De Landa 2002: 12) Este autor hace un recorrido por los avances matemáticos de Gauss y Riemann al estudiar las superficies como espacios *en sí mismos*, “sin ninguna referencia a un espacio global fijo” (De Landa 2002: 12) que enmarque a los demás. Del estudio de los espacios bidimensionales que llevan a los espacios tridimensionales, se plantea el problema general de las superficies n -dimensionales, definidas exclusivamente a través de sus características intrínsecas, es decir, dimensiones que no necesitan anidarse (*embedded*) en el interior de una dimensión $n+1$ superior. En términos de Deleuze y Guattari, la multiplicidad no designa lo uno y lo múltiple, sino más bien una organización que deviene en lo múltiple como tal (*the many as such*), sin constituir un orden destinado a formar un sistema estable. (De Landa 2002: 13).

La concepción de la multiplicidad como algo natural e inmanente en Deleuze y Guattari tiene un soporte, en este sentido, matemático y al mismo tiempo existente y físico. La multiplicidad (concepto matemático), que en términos filosóficos conocemos como diversidad⁴ es reconocido, a partir de la teoría de los sistemas dinámicos, como el espacio de posibilidades que un sistema físico puede tener (De Landa 2002: 13). En esta teoría las multiplicidades están conectadas

⁴ Ver la traducción del concepto *manifold* en el Gran Diccionario Larousse Español-Inglés, Inglés-Español., 1994.

con la realidad material al reconocer el comportamiento dinámico de los objetos determinando el número de caminos posibles bajo los cuales el objeto puede cambiar. Estos caminos posibles son conocidos como los *rangos de libertad* del objeto (De Landa 2002: 13). Por ejemplo, un péndulo tiene dos rangos de libertad y cambio, que son su posición y su momento, mientras una bicicleta, que contiene cinco partes movibles, tiene diez rangos de libertad (cada parte puede cambiar tanto su posición como su momento) (De Landa 2002: 13-14).

Abundando en el tratamiento físico-matemático, De Landa recurre asimismo a Henry Poincaré para extender los alcances de la multiplicidad hacia las llamadas singularidades, “que tienen una larga influencia en el comportamiento de las trayectorias y de los sistemas físicos” (De Landa 2002: 15). Las singularidades, que pueden ser vistas como multiplicidades, tienen una naturaleza topológica y a la vez geométrica pero no remiten, como dice DeLanda, a un carácter esencialista. Mientras las esencias se basan en poseer una naturaleza *clara y distintiva*, las multiplicidades son *oscuras y distintivas* (De Landa 2002: 16). Las singularidades no son esencias, provienen en series que se muestran no a la vez, sino que progresivamente especifican la naturaleza de la multiplicidad en la medida en que revelan y descubren las subsecuentes secuencias recurrentes (De Landa 2002: 16).

En las singularidades se dan procesos de diferenciación progresiva que no caben en las posturas esencialistas, tal como les llama el autor. Por ejemplo, para los esencialistas el proceso de formación del huevo (conocido como embriogénesis) está determinado de antemano en forma “clara y distintiva” en la información genética y en los materiales bioquímicos que lo van a constituir; para las posturas que se basan en la multiplicidad, el huevo se constituye a partir de estructuras

diferenciadas que “emergen progresivamente en la medida en que el huevo se desarrolla” (De Landa 2002: 17), de tal manera que la información genética y material primaria no contiene un proyecto neto y predefinido del organismo final.

De Landa apunala su idea de las singularidades como procesos de *diferenciación progresiva* recurriendo a los recursos técnicos que provee la teoría de conjuntos. En dicha teoría las entidades de una serie determinada tienen reglas de combinación y propiedades según las cuales los miembros de las series y grupos no son objetos, sino *transformaciones*. “Por ejemplo la serie consistente en rotaciones de 90 grados (esto es, la serie que contiene rotaciones de 0, 90, 180, 270 grados) forma un grupo. La importancia de los grupos de transformación es que pueden ser usados para clasificar figuras geométricas por medio de sus invariancias.” (De Landa 2002: 17). Esto quiere decir que las figuras y objetos (en este caso geométricos) no pueden ser clasificados a partir de esencias o de propiedades estáticas, sino a partir de su respuesta a los eventos que les ocurren, es decir en cómo son afectados por transformaciones activas (De Landa 2002: 18). Un cuadrado que gira 90 grados no presenta invariancias, pero en un giro de 45 grados aparece una invariancia o ruptura simétrica. Transformaciones de este tipo dan lugar a que determinadas entidades dentro de grupos y subgrupos atraviesen por un proceso que las convierte en otras entidades; rupturas simétricas, cambio de parámetros de control, transiciones de fase son todas ellas singularidades que expresan procesos físicos tales como el paso del estado líquido al estado gaseoso o al estado sólido. Algo que la termodinámica de Prigogine ya había mostrado desde los sesentas, transformando las versiones clásicas de la termodinámica que sólo encontraba validos los sistemas cerrados (De Landa 1997: 14).

Estas transiciones, cambios, modificaciones, muertes y/o resurrecciones, basadas en bifurcaciones, se dan cuando en un estado espacial particular aparecen uno o más “nodos de control” (parámetros de control) que “determinan la fuerza de los choques externos o perturbaciones por las cuales el sistema que está siendo modelado puede ser sujetado” (De Landa 2002: 19). Los parámetros pueden llegar a valores críticos, que son umbrales de intensidad en los que una bifurcación particular toma lugar, rompiendo la simetría básica del sistema. Secuencias recurrentes de bifurcaciones o cascadas de bifurcaciones dan lugar a una serie de inestabilidades en los puntos atractores que en términos físicos, como en la termodinámica, hacen pasar de un estado estable a uno turbulento, tal como ocurre con el aumento de temperatura y los cambios de estado líquido a gaseoso. Estos comportamientos, reconocidos en los procesos físicos y matemáticos, son tendencias generalizadas que en términos deleuzianos, como dice De Landa, explican la universalidad de las multiplicidades.

A diferencia de la generalidad de las esencias, la infinitud de las multiplicidades es concreta y divergente: en principio, no hay fin a la serie de formas divergentes potenciales que puede adoptar la multiplicidad (De Landa 2002: 22). En este sentido, las multiplicidades dan forma a procesos, no a productos finales, de manera que los resultados pueden ser altamente disimilares uno de otro, tal como ocurre con los cristales de sal formados en el mundo mineral (De Landa 2002: 22). En resumen, el devenir de las multiplicidades es un proceso divergente a la constitución de identidades, dando paso a la emergencia de entidades cambiantes. Es en primer lugar un proceso de diferenciación progresiva que reconoce los caminos posibles como rangos de libertad. Es también un proceso de singularidades que pasan por transformaciones activas, transiciones,

bifurcaciones y turbulencias a partir de diversos nodos o puntos atractores, todo lo cual conlleva cambios físicos concretos que afectan a las multiplicidades actuantes. Un proceso en principio infinito, indeterminado, incesante, que a la vez suscita cambios, elementos diversos, formas insospechadas. El conjunto de multiplicidades forma una continuidad entrelazada que desdibuja su aparente identidad y uniformidad, pues el proceso de diferenciación progresiva incluye un hacer y un deshacer constantes, a partir de las condiciones de n cantidad de eventos y sucesos recurrentes.

¿Cómo se manifiestan estas propiedades en los entornos en red? ¿qué procesos físicos arriba descritos pueden ser equiparables a las redes sociales de *Internet*? ¿Qué metáforas podemos extraer a partir de las similitudes entre dichos procesos físicos o matemáticos y el comportamiento en los entornos *streaming*?

Si el desplazamiento de posiciones es el primer rasgo que observamos en dichas zonas virtuales, la conformación de los entornos, sitios o redes sociales puede ser vista como un proceso en devenir. Por ejemplo, el sucesivo relevo en la importancia adquirida por los sitios de búsqueda dentro de *Internet* (de *Yahoo* a *Altavista* y de éste a *Google*) es una manifestación de procesos de diferenciación progresiva, donde la estructuración de las bases de datos ha pasado de establecer directorios de sitios web (*Yahoo*) a un listado de palabras clave de “texto completo” (*Altavista*) y más adelante a un buscador por medio de enlaces (*Google*), de manera tal que el lenguaje que se va constituyendo a partir de las bases de datos que ya no sólo expresan datos, sino también reglas para entender y procesar esos datos (DOGON Efff 2006: 23), es decir, un mayor nivel de complejidad de procesamiento de la información. La web como depositaria de

información ha trascendido como instrumento para realizar análisis significativos a través de los agentes de programación, proceso que ha conformado lo que se conoce como Web Semántica, término acuñado por Tim Berners Lee (DOGON Eff 2006: 23). La diferenciación progresiva de la web ocurre como parte de su complejización, con cada vez mas nodos de control y elementos atractores (sitios y procesos) que provocan bifurcaciones, separaciones, rupturas de simetría, tales como los procesos convergentes y divergentes en la producción y en el uso de las herramientas interactivas.

Un proceso similar de diferenciación ha observado el lenguaje HTML (*Hiper Text Markup Language*), que es el código que está asentado “encima” de *Internet* y que provee “el estándar básico para la creación de páginas *web* y los mecanismos de enlace de documentos archivados en *Internet*” (DOGON Eff 2006: 19). En el año 2000 HTML es potencializado con la aparición del código XHTML (eXtensible HTML), que corre en forma paralela y permite la extensión de los contenidos de *Internet* a otros dispositivos (como celulares, PDAs -pads- o computadoras de mano). Las limitaciones en el diseño y programación de las primeras páginas *web* realizadas con el lenguaje HTML contrasta con el conjunto de arquitecturas, herramientas, aplicaciones, sitios e interfaces *inteligentes* que pueden operar actualmente *online* u *offline* (*en línea* o *fuera de línea*), basados en la extensión y enriquecimiento de los códigos. Actualmente la programación de sitios mediante lenguajes *php* y otros códigos similares ha logrado avances significativos en los niveles e intensidades de interactividad. Las llamadas *Rich Internet Applications* (*RIAs*) son un ejemplo de arquitecturas de participación que caracterizan a llamada Web 2.0, cuyas tendencias principales son, por un lado, la mayor frecuencia de presencia en *tiempo real*, es decir, en simultaneidad, de los usuarios y participantes,

que hacen del medio “una zona más viva y social” (DOGON Efff 2006: 22); y por otro lado la convergencia entre *Internet* y las tecnologías de comunicación móvil y portable, donde múltiples dispositivos son capaces de leer, buscar y entender páginas *web*.

En este sentido, la naturaleza del entorno *web* “cambia necesariamente a medida que aumentan sus conexiones” (Deleuze y Guattari 1988: 14). Aquí el cambio de naturaleza (*web* estática-*web* semántica) es también una extensión de los rangos de libertad y de las trayectorias del sistema. Nuevas trayectorias que implican puntos atractores desde las que emergen: la canalización de contenidos *web* hacia instrumentos portátiles implica nuevas trayectorias definidas por nodos o parámetros de control (un código o protocolo) que da lugar a bifurcaciones que desvían las órdenes de un programa. En este caso las singularidades del sistema serían los ámbitos de posibilidad en la apertura de nuevas trayectorias que se configuran de manera progresiva y dan lugar a rupturas y bifurcaciones. Es decir, una singularidad no esencial (clara y distintiva), sino un proceso oscuro y distintivo, incierto e infinito en todas sus consecuencias. El consumo de contenidos a través de computadoras de escritorio ha pasado alternativamente a celulares o unidades móviles de manera desigual tanto a nivel temporal como espacial, generando asimetrías y rupturas persistentes tanto a nivel de la creación y el relevo de herramientas, instrumentos de aplicación, *software*, dispositivos, como a nivel de los procesos de participación, consumo y producción.

La multiplicidad es característica de los entornos *web* aún a partir de su naturaleza binaria y cibernética. El tránsito de los entornos analógicos a los entornos digitales puede ser entendido paralelamente como el tránsito entre la mente humana y la mente maquina. La sociedad informática expresada en

términos mcluhanianos como la “extensión tecnológica de nuestra conciencia” (De Kerchove 1999: 169), avanza hacia nuevos descubrimientos que acercan de manera literal o metafórica la inteligencia artificial a la inteligencia humana. Si la conciencia y la inteligencia humanas se comportan cada vez más como zonas de multiplicidad y divergencia, las tecnologías informáticas están haciendo lo propio. Un ejemplo de ello son las llamadas redes neuronales, “que representan un punto de partida radicalmente nuevo en la tecnología informática. Se trata de una nueva generación de inteligencia informática que nos aproxima más que nunca a la imitación del cerebro humano” (De Kerchove 1999: 170). Aproximándonos de manera somera a esta transformación tecnológica, podemos decir que las redes neuronales, basadas en la creación de *neurodos* que se hallan interconectados en forma flexible, permiten la ponderación de información, es decir, la capacidad de decidir y explorar datos mediante el aprendizaje de ejemplos y *experiencias*. La multiplicidad de variables que permite reconocer una red neuronal opera de manera matemática procesando el conjunto de valores de entrada y multiplicándolos por un factor de ponderación, con el fin de producir nuevos conjuntos de valores que traducidos en números pueden ofrecer una respuesta (De Kerchove 1999: 171). Si en un principio estos recursos permiten tomar decisiones de carácter financiero, sus usos futuros pueden ser infinitos. En el caso de los *Social Network Sites* de los que hemos hablado, la ponderación de información arriba descrita, utilizada y desarrollada por las redes neuronales, puede aplicarse sobre la clasificación de las entradas (ya sean *streams* o texto *posteados*) dentro del sitio, incidiendo entonces como un factor más dentro del conjunto de actores que intervienen en los procesos de producción multiplicados en estos entornos.

El devenir de los entornos tecnológicos en red apunala la idea de que sus elementos o componentes, lejos de constituirse en entidades fijas, están siempre mutando. Hoy se habla de una subjetividad tecnológica o de una inteligencia colectiva a partir de la capacidad de “juicio e iniciativa” de las máquinas, aún siendo imperfecta y basada en criterios simples (De Kerchove 1999: 170-172). La constitución biológica y neurológica orgánica es trasladada hacia modelos de corriente eléctrica que conforman una simbiosis tecnológica de *cuerpo-máquina-mente* que da lugar a procesos de adaptación y combinación entre la mente privada y la mente colectiva, según la visión de De Kerchove. Las conexiones, intercambios de energía y procesamientos entre cuerpos y mentes a través de las tecnologías electrónicas desplazan así la naturaleza de la identidad de unos y otros. La subjetividad tecnológica expresada en las redes artificiales deviene orgánica, mientras los organismos colectivos humanos y sociales son afectados por los soportes tecnológicos virtuales, deslocalizando y reubicando a unos y otros en forma cada vez más acelerada.

En este sentido, las redes neuronales son formas de organización de la información complejas, que parten, como vimos con Delanda, de singularidades matemáticas que podemos reconocer en los individuos interactuantes y en sus múltiples interacciones, cuyos rangos de libertad y su capacidad para generar asimetrías y rupturas, dan lugar a un entorno complejo que se construye a medida que crecen las interacciones y a medida que se organizan las producciones en torno a múltiples “nodos de control” (como ocurre en *YouTube* con los canales de usuarios, los videos favoritos, los más vistos, etc., etc.). Esta organización compleja, además de que funciona como simil de la mente humana y del comportamiento cerebral, crea un sistema dinámico que responde a los niveles de participación de

sus elementos y actores, delimitadas por sus frecuencias de uso, sus repeticiones, sus velocidades, sus cambios de posición. La creación de diferentes atractores, como parte del sistema informático que organiza los sitios y las redes sociales en Internet, genera concurrencias y desplazamientos que hacen cambiar la entidad social en su conjunto.

El trasfondo de estas redes, desde un punto de vista deleuziano-guattariano, es un *plano de consistencia* que estaría conformado por el conjunto multiplicado de interacciones, que asimila en forma creciente el funcionamiento sináptico del cerebro humano y las conexiones potenciadas por los sistemas cibernéticos, y provoca el crecimiento de un entorno dinámico que no ha dejado de cambiar desde su emergencia. Este es el sentido que podemos reconocer en la idea de las máquinas modernas como extensiones del cuerpo humano y como formas de inteligencia colectiva (De Kerchove 1999: 209-219), que cada vez se alejan más de un origen o una genealogía centralizada de lo Uno. La potencialidad de las multiplicidades, sin embargo, no significa desde nuestro punto de vista que dicha potencialidad pueda ser aprovechada para propósitos centralizadores. Habrá que dejar claro que una cuestión es la potencialidad multiplicadora de las redes basada en las tendencias descentralizantes y desterritorializantes, que superan la centralidad del mensaje unívoco tradicional de los medios (emisor-receptor), pero paralelamente no podemos desconocer que esta potencialidad maquínica funciona a partir de distribuciones y consumos que son controlados mediante un sistema de intercambios inserto en procesos mercantiles ineludibles, de tal manera que la monopolización de tipo centralizada no escapa tampoco a los entornos interactivos. De este modo nos encontramos ante un fenómeno en el cual los desarrollos de los equipos y aplicaciones atraviesan plataformas y *softwares* diversificados que

intentan ser monopolizados, en medio un entorno de intentos multiplicados por desdibujar o por trazar puntos de referencia únicos. En este sentido, se puede hablar de una naturaleza desterritorializada y reterritorializada de las redes, y por lo tanto de una naturaleza diversa y heterogénea, tendiente a la conectividad y a la multiplicidad, así como a la mutación y cambio permanentes dada esa diversidad.

1.3 Ruptura asignificante y latencia de la significación

Los fenómenos contemporáneos de exceso y sobrecodificación de la imagen en los medios de comunicación, la proliferación y entrecruzamiento de símbolos y formas a su interior, la reiteración y diversificación de sus modos de presentación, son fenómenos que se expresan peculiarmente en los entornos multimediáticos e interactivos y en el llamado “cosmos cibernético”, un entorno que no sólo reúne a los medios tecnológicos, sino a los actores, sus producciones y proyecciones en aquellos entornos (Brauner-Bickmann 1994: 10-19). Si vemos estos fenómenos dentro de un contexto de predominio de la cultura de la imagen en la sociedad contemporánea, podríamos hablar de una hegemonía de las imágenes y de sus formas expresivas, uno de cuyos ejemplos más contundentes es la historia de la publicidad, que ha venido explotando la imagen y sus diversas formas de actualización en forma masiva e incesante.

Con la multiplicación, proliferación e incluso descontrol de los canales y las formas de comunicación actuales, la hegemonía significativa de las imágenes se ha extendido a los entornos masificados de *Internet*, así como a los entornos Intranet o Extranet. Cada vez es mayor la cantidad de imágenes, mensajes, archivos, e incluso virus, y su circulación se ha desatado a través de dispositivos

con más capacidad de interconexión (computadoras, redes, PDA's, video-celulares, radiotransmisores, localizadores GPS, tablets, etc.). Un claro ejemplo de este aceleramiento y multiplicación es la capacidad de duplicación de la cantidad de información documental que ha marcado cada época de la historia de la humanidad, la cual se ha multiplicado actualmente a grados insospechados. Hoy cada vez más rápidamente se puede duplicar la información documental existente, capacidad que antes requería cientos y miles de años. Según estimaciones de SAS, empresa líder en análisis de negocios (Businnes Analitics) "la información global se duplica cada dos años, y los datos creados el año pasado superaron los 1.8 billones de gigabytes. Otra predicción dice que para 2020, los datos crecerán 50 veces". (SAS 2011: http://www.sas.com/offices/latinamerica/chile/noticias/notas_prensa/2011financials.html). Tal proliferación informativa, que es al mismo tiempo una proliferación de la imagen, tiene diversas consecuencias que es importante rastrear.

La hegemonía de la imagen significativa puede ser reconocida en las ideas planteadas por Deleuze y Guattari en torno al *imperio del significante*. Un *imperio* que no siempre clarifica o hace transparente el contenido asociado a la imagen. Para abordar esto parto de un reconocimiento de la imagen (forma expresiva) y el contenido, en analogía con los términos planteados por Saussure al referirse al signo, el cual está compuesto por una *imagen sonora* y un *concepto*. La imagen sonora nos lleva al significante, mientras el concepto nos conduce al significado (Saussure: 104). El imperio significativo planteado por Deleuze y Guattari sería, llevado a los términos saussurianos, el predominio de la imagen sonora en detrimento del concepto. Análogamente, hablaríamos entonces del predominio de la imagen sobre el concepto asociado a ella.

Antes de discutir esta relación o conexión (las implicaciones de la relación significante-significado-signo saussurianos y el planteamiento de Deleuze y Guattari), tenemos que reconocer que la ruptura asignificante atraviesa problemáticas diversas. Por un lado, hay una crítica al estatuto disciplinario de la semiótica convencional; por otro lado, una crítica al poder y los aparatos de Estado; asimismo, una crítica a los procesos sociales de subjetivización. En el primer caso, el “imperio” del significante suscita el predominio de una de las vertientes de la semiótica: la semiología o “semiótica significante”, como la llaman Deleuze y Guattari. En segundo lugar, este imperio significante da lugar a un despotismo, que se traduce en poder, de las formas expresivas “sobre el conjunto de significancias e interpretaciones” (Deleuze y Guattari 1988:121). Finalmente, el dominio significante reduce a las entidades al mero código arborescente lingüístico, es decir, a un origen o genealogía. Los procesos de subjetivización a través del significante son en realidad sólo una de las formas, entre muchas otras, de los llamados *agenciamientos colectivos de enunciación* que ya habíamos referido (Deleuze y Guattari 1988: 134).

Abordando la crítica asignificante desde los aspectos lingüísticos y semióticos enunciados por DyG, acudimos a los postulados saussurianos para despejar el terreno de la discusión. Saussure llama signo a la combinación de concepto e imagen acústica, reconocidos a su vez como significado y significante. La ventaja de separar estos términos estriba según Saussure en “señalar la oposición que los separa, bien entre sí, bien de la totalidad de que forman parte” (Saussure 1993: 104). La imagen acústica tiene un carácter físico y material, pero también conlleva una “psíquica de ese sonido, la representación que de él nos da el testimonio de nuestros sentidos; esa representación es sensorial” (Saussure 1993: 104).

Si Saussure llama material a la imagen sonora es por oposición al carácter del concepto, que generalmente es más abstracto y señaladamente mental. Por lo tanto imagen acústica y concepto son diferentes, al menos analíticamente hablando y aunque se encuentren integrados en el signo.

El carácter arbitrario que Saussure otorga al signo lingüístico nos remite a que el significante está unido en forma convencional y artificial al significado. En este sentido, el signo se conforma social e históricamente, su vida se despliega a lo largo del tiempo. La relación entre la masa hablante de una lengua y la lengua misma, se prefigura colectiva y temporalmente. Saussure distingue la lengua como el sistema lingüístico y el habla como la práctica de la lengua, remitiéndonos así a dos dimensiones del tiempo delimitadas claramente. Una moviéndose en la dimensión diacrónica (la lengua) y la otra en la sincrónica (el habla). La interrelación entre la lengua, la masa hablante y el tiempo es mutua y recíproca. Implica cambios y continuidades. “La continuidad implica necesariamente la alteración, el desplazamiento más o menos considerable de las relaciones” (Saussure 1993: 117), en donde el tiempo (diacronía) y las fuerzas sociales (sincronía) actúan sobre la lengua para alterarla. Por eso Saussure habla de inmutabilidad y mutabilidad de las lenguas. Es inmutable porque la herencia persiste en su continuidad y en la tradición histórica de toda lengua: “Un estado de lengua dado es producto siempre de factores históricos, y son esos factores los que explican porqué es inmutable el signo” (Saussure 1993: 110). A la pregunta de si las leyes y tradiciones de estas lenguas pueden ser modificadas, Saussure responde que sí: la lengua es mutable. “Cualesquiera que sean los factores de alteraciones, actúen aisladamente o combinados, siempre conducen a un desplazamiento de la relación entre el significante y el significado” (Saussure 1993: 113). Y continúa: “El tiempo altera

todo; no hay razón para que la lengua escape a esta ley universal” (Saussure 1993: 116).

He aquí un aspecto fundamental del signo: continuidad y cambio. El significante es estable en la medida en que es arbitrario y es elemento irrenunciable de la lengua, pero al mismo tiempo su inestabilidad reside en la fuerza social e histórica que modifica sus relaciones con el significado. Su capacidad de mutación, tal como la describe Saussure, está dada por los desplazamientos y asociaciones que tienen lugar a su interior, dado su vínculo inseparable de la realidad social. En este sentido para Saussure la lengua no es sólo un sistema racional, autónomo y organizable a capricho (lo cual le otorga su carácter estable y continuo), sino que procede de hechos sociales, de relaciones y prácticas de individuo a individuo, de la duración y el tiempo en el que se desenvuelve (lo cual le otorga su capacidad de alteración).

¿Cómo se plantean Deleuze y Guattari la mutabilidad de la lengua?
El planteamiento de la asignificancia en ambos es presentado en términos de territorialización y desterritorialización. Frente al viejo modelo del árbol y la descendencia, nuestros autores plantean una *evolución paralela* de las entidades(en este caso, signos). “No hay imitación ni semejanza, sino surgimiento, a partir de dos series heterogéneas, de una línea de fuga compuesta de un rizoma común que ya no puede ser atribuido ni sometido a significante alguno” (Deleuze y Guattari 1988: 15). Así, el significante no tiene un origen genético, arborescente, vertical. El significante no es copia o mimesis del significado. Se asocia a él pero al mismo tiempo, en su arbitrariedad, se mantiene autónomo y se fuga hacia otros lados. Está territorializado y estabilizado a partir de la definición colectiva de la cual

emana, pero al mismo tiempo desterritorializado en la medida que hace alianza con otros conceptos.

El significante hace rizoma con el significado, se desterritorializa haciéndose parte de lo otro en el signo. Pero también el significado se desterritorializa al volverse parte del significante y tomar forma de imagen sonora (voz), de imagen escrita (texto) o de imagen visual (forma o figura). Un movimiento mutuo que el signo vive a la vez a través de las dos dimensiones en que se manifiesta (como algo sensorial y como algo conceptual).

Este proceso en que las entidades significantes y significativas se hacen en el otro y se rehacen en algo diferente a través de los desplazamientos de relaciones y tiempos, intercambiando valores y capacidades, pasando de lo sensorial a lo psíquico y viceversa, llenando de lo interior a lo exterior, asociándose y coordinándose en forma libre o arbitraria, etc., nos habla de lo insuficiente que resulta todo intento de estabilización semiológica. Podemos decir que el propio Saussure nos había prevenido de esto cuando enuncia el principio de mutabilidad de la lengua. El carácter histórico y social del signo saussuriano, su capacidad de cambio y alteración, no entran en contradicción con la lengua, a pesar del carácter lógico, racional y arbitrario que le da sistematicidad a ésta. En este sentido la lengua también hace rizoma con el habla, y lo sincrónico se extiende y ocupa lo diacrónico en la medida que los actos individuales del habla se asocian a los actos colectivos, al estar insertos en una dinámica social e histórica.

Si esto ocurre con el sistema de la lengua y con las prácticas del habla, ¿qué podría decirse de otros sistemas de lenguaje? ¿Ocurre lo mismo con los sistemas visuales, gráficos, publicitarios, artísticos? Si Saussure reconoce en la lengua un grado de complejidad importante, lo mismo tendríamos que decir de

los sistemas de lenguaje que ocupan todo el campo de lo sensorial. El carácter asociativo, arbitrario, coordinativo, mutable del signo es característica y capacidad de todo tipo de lenguaje y forma sensorial, aún de los que no somos capaces de percibir, o incluso de aquellos que hemos sido incapaces de descubrir o concebir.

Ahora bien, parte del énfasis en la ruptura asignificante planteada por Deleuze y Guattari reside en el contexto histórico que ambos visualizan respecto al papel de los signos, símbolos y lenguajes en la actualidad. No es casual que se enuncie un imperio o hegemonía asignificante. Se trata de un fenómeno histórico que la postura rizomática intenta combatir. La hegemonía asignificante es la estrategia mediante la cual la imagen ocupa el lugar del contenido y se le impone, despliega su poder y territorializa en forma colonizadora los conceptos con los que se asocia. Las modas son formas de colonización por parte del asignificante, en detrimento del valor que ocupan o sobre el cual se instalan. Las modas artísticas, basadas muchas veces en formas y parámetros que son aceptables y definidos por el crítico de arte o por el vendedor de obras, ocupan el territorio legitimado del arte, excluyendo formas o códigos que no se ajustan al modelo hegemónico.

El asignificante se presenta triunfal en el ejemplo de la moda porque ahí el concepto no se deja ver con claridad, es desviado como estrategia de mercado, tal como ocurre con la publicidad. El criterio mercantil detrás del cual nace el asignificante publicitario desdibuja el contenido del que extrae su razón de ser. Después de territorializar el concepto, el anuncio y la marca se desterritorializan de aquél para reterritorializarse en el propósito mercantil. Habría que preguntarse si este fenómeno histórico, ligado a la publicidad tanto como al arte y a otras formas de presentación de la imagen, le ha otorgado al asignificante visual (que

puede ser el cartel, la obra, la firma del artista o la marca) un predominio frente al contenido, al referente o al concepto.

El dominio del significante hasta aquí descrito, sin embargo, no significa la extinción del significado. El movimiento extensivo del significante provoca en el significado un desplazamiento que en el caso del arte sería su inscripción en el mercado y su tensión desterritorializadora para liberarse de esa asociación. Si diversas perspectivas estéticas han declarado incluso la muerte del arte es por su territorialización en los entornos mercantiles, y por lo tanto masificados.

Encontrar la ruptura asignificante significa descubrir las intenciones asociativas del significante, su vínculo con el concepto bajo el modo de *simulacro* (tal como lo describe Baudrillard), sus modos de banalizar los contenidos, su arbitrariedad y libertad para ocupar el lugar que transita. Es decir, descubrir las asociaciones entre significante y concepto para encontrar el sentido del signo publicitario. Esto implica una labor de reterritorialización del concepto, de clarificación de los contenidos, de transparencia de los contextos en que se muestra la imagen.

En la imagen contemporánea mercantilizada el contenido está vaciado a través de procesos de banalización y diversas formas de sofisticación -véanse por ejemplo los lenguajes recodificados y acumulados dentro del género *reality show*. En la televisión, por ejemplo, el contenido se banaliza no sólo porque puede ser diluido deliberadamente en favor exclusivo del poder sensorial de la imagen, sino también para fortalecer unos conceptos en detrimento de otros, utilizando para ello a la imagen y haciéndolo en un modo que podríamos llamar dominante e instrumental. La banalización en este caso no es sólo reducción simbólica, sino resimbolización e inscripción de conceptos y valores en otros valores a los que se

les asocia. Así por ejemplo la elegancia es prestigio, que es a la vez supremacía, banalizando en este devenir el concepto mismo. Los símbolos se reterritorializan ocupando el espacio de otros, mientras la imagen-signo se ocupa de integrarlos todos y establecer con ello su dominio.

Sería muy ingenuo suponer que la estrategia televisiva y publicitaria que otorga un gran poder al significante agota las posibilidades de movilidad y mutabilidad del signo, sobre todo si nos explicamos a éste como resultado del tiempo y de las prácticas colectivas **¿Qué se proponen Deleuze y Guattari desatar al hablar del dominio del significante? ¿Cómo impactaría esta postura en la realidad contemporánea de la imagen?**

El fondo del problema del “superpoder” que adquiere el significante es la “atmosferización o mundanización del contenido” (Deleuze y Guattari 1988: 118). De este modo, antes que el receptor sepa lo que el mundo significa rizomáticamente, dicho mundo comienza *significando*, dado que el significado implícito no se muestra en forma transparente. Este régimen potente del significante “es el régimen trágico de la deuda infinita” (Deleuze y Guattari 1988: 118), abstraído de la forma del contenido y profundamente autoreferencial, en donde el signo siempre remite a otro signo en forma infinita. En esta situación “el enunciado sobrevive a su objeto y el nombre sobrevive a su poseedor” (Deleuze y Guattari 1988: 119).

Quizá sea la modernidad misma, y con ella la postmodernidad y la globalidad, el espacio histórico en el que esta deuda trágica, como ellos le llaman, se hace presente. Detrás del signo hay siempre otro signo que vive y es interpretado a través de otros signos. El círculo estructurado, autoreferenciado, centrado en el mismo signo, se cierra. En la modernidad la mercancía vendría a ser el depositario más

acabado del signo. Por eso Deleuze y Guattari se niegan a aceptar esta condición y plantean la ruptura, la fuga del signo mismo y su movimiento permanente.

El vínculo de la modernidad con la mercancía y con su fetichización, planteadas por la filosofía marxista, apunta de hecho a este desdibujamiento de los conceptos y los significados. El concepto de falsa ideología se mueve en el terreno de aquello que no está clarificado y aparece entre nubes, borroso, oculto. Podemos encontrar otras aproximaciones similares (la *reificación* de las teorías críticas, la *enajenación* en la sociología, los *aparatos de control* del poder, etc. etc.) que describen el mismo proceso de ocultamiento y dominio que habrá siempre de ser evidenciado, de una u otra manera. Veamos la crítica que hace Rubert de Ventós de la modernidad en términos semejantes:

“Hoy, las mercancías glamourizadas y las instituciones personalizadas no nos aparecen ya como nuestra obra o producto, sino como nuestro medio o paisaje natural. La realidad se hace no ya espiritual, sino espirituosa; no ya dotada de significados sino impregnada de ellos: *significamentosa*. En todas partes nos encontramos y topamos con nosotros mismos: nuestros ensueños de poder y ubicuidad realizados en el automóvil, nuestras fantasías de omnipotencia narcisista en su cuadro de mandos...” (Ventós 1982: 10).

Una realidad *significamentosa*, profundamente significativa, convertida en espejo a la vez *deformante* y *reforzante* (Ventós 1982: 10), que adquiere hoy en los entornos cibernéticos su máximo soporte para la procuración de atracciones, gratificaciones y escapes. Una realidad impregnada de formas significantes que no es exclusiva del mundo de los objetos, sino que se inserta profundamente en las conductas individuales y sociales. Se trata de un proceso de sustitución de “la producción de objetos por la producción de relaciones: el *hardware* tecnológico por el *software* social” (Ventós 1982: 11). Pero también un proceso de “diseño de relaciones que origina una nueva cultura intensa, comunal, sentida y vivida: una

nueva sociabilidad hecha de interacciones, contactos y vibraciones” (Ventós 1982: 11) en donde lo que se elabora y promociona son las emociones mismas.

Esta total *espiritualización* de la producción, como le llama Ventós, esta intensa producción de *relax* e *informalidad*, a la que la teoría crítica benjaminiana había designado como estetización de la sociedad y que actualmente algunos autores llaman estetización del “mundo de vida⁵, tiene su proyección en la virtualización de las relaciones cotidianas experimentada a través de los nuevos medios, en particular *Internet*. Del fetichismo de la mercancía (en sí ya un proceso de conquista del significante) hemos pasado al fetichismo de la comunicación (Ventós 1982: 12).

La red *Internet* ha extendido la posibilidad de explotar las relaciones intersubjetivas arriba descritas (estetización de la vida cotidiana) hacia terrenos insospechados. La diferencia estriba en que el sistema comunicativo de *Internet* no tiene un centro definido, sino que se extiende “a lo largo de una serie de nodos, de tamaños y funciones distintas que pueden enlazarse con relaciones asimétricas, complementarias o discrepantes” (Gubern 2000: 121-122). La información en *Internet* no es arborescente, procedente de un centro irradiante: circula “de un modo rizomático y descentrado... es un medio centrífugo, horizontal y ramificado capilarmente” (Gubern 2000: 122).

El origen del medio, centralizado y militar, ha podido ser rebasado por las posibilidades tecnológicas conectivas de las propias redes. La producción de

⁵ “Acaso sea difícil encontrar un rasgo de identificación más claro de las transformaciones de nuestro tiempo que el que ha sido descrito como una “estetización” del mundo contemporáneo. Sea cual sea el pronunciamiento que sobre el acontecimiento de este fenómeno lleguemos a hacer, parece inevitable remitir su origen a la expansión de las industrias audiovisuales massmediáticas y la iconización exhaustiva del mundo contemporáneo, ligada a la progresión de las industrias de la imagen, el diseño o la publicidad”. Brea, Jose Luís: *La estetización difusa de las sociedades actuales -y la muerte tecnológica del arte*.

www.aleph-arts.org/pens/estetiz.html

relaciones intersubjetivas en las redes se multiplica de tal forma que el medio se convierte no sólo en terreno fértil para la mercantilización, sino también en espacio para la libre circulación de nuevos códigos y formas expresivas. En países como el nuestro las expresiones a través de *Internet* se han convertido en una posibilidad de escape a la agobiante centralización y monopolización de la información procedente de medios tradicionales como la televisión, la radio e incluso la prensa escrita: un respiro ante el control y la uniformación comunicativa que procura una democratización de la producción, rebasando la naturaleza consumista *massmediática*, al menos en términos de la diversificación de las fuentes emisoras.

Las líneas de fuga trazadas por estos nuevos canales expresivos producen en términos deleuzianos y guattarianos fenómenos constantes de desterritorialización y reterritorialización. Con la “evolución paralela” (Deleuze y Guattari 1988: 16) entre los seres y objetos “el significante se reterritorializa en el rostro” (Deleuze y Guattari 1988: 120). El problema de la rostridad es ejemplar del superpoder significante: “El rostro ya es de por sí todo un cuerpo: es como el cuerpo del centro de significancia, al que se aferran todos los signos desterritorializados, y señala el límite de su desterritorialización” (Deleuze y Guattari 1988: 120). El signo, como conjunto de significado y significante, se desterritorializa permanentemente en la forma pura, en una forma sin sentido, en una banalización cada vez más sofisticada.

Al tomar en el rostro su centro icónico característico y triunfal, el signo se reterritorializa en aquel para ofrecer una nueva sustancia y soporte al significante, ofreciéndole así un poder superior y descomunal. La desterritorialización y reterritorialización actúan no a favor del sentido, sino del imperio significante:

“la rostridad reina materialmente sobre todo ese conjunto de significancias y de interpretaciones” (Deleuze y Guattari 1988: 121). Este papel del rostro en los *mass-media* y en la publicidad se fortaleció, reterritorializado, en el tránsito de la imagen cinematográfica a la imagen televisiva y videográfica, donde los primeros planos del rostro (el *big shot* o gran primer plano) tomaron el poder como consecuencia del menor grado de iconicidad del nuevo medio. “El dios-déspota nunca ha ocultado su rostro, al contrario: se fabrica uno e incluso varios. La máscara no oculta el rostro, es rostro” (DyG 1988: 121).

En el devenir de la rostridad, la imagen audiovisual en la red *Internet* parece tomar una ventaja insuperable. La imagen del rostro es ahí completamente hegemónica. Por un lado como resultado de la carencia de calidad en la imagen transmitida (hasta ahora aún *pixelizada*) que obliga a acentuar el poder icónico del primer plano del rostro. Por otro lado como consecuencia de la explosión de la imagen audiovisual a través de la *webcam* (dispositivo de video de mediana resolución conectado al puerto USB de la computadora) y la consiguiente proliferación de mensajes audiovisuales de millones de usuarios con un posicionamiento de su propio rostro desde la *webcam* personal. Cabe mencionar que ya la emergencia y desarrollo de los *blogs*⁶, había masificado un género biográfico de bitácoras personales que resume la idea de *quién soy y qué pienso del mundo*. Del *blog* y el *chat* textuales a su expresión audiovisual en los *Social Network Sites* (cuyo emblema más popular es *YouTube*) la idea de presencia autobiográfica se ha mantenido y desarrollado en lo fundamental, sólo que con un nuevo ingrediente decisivo: la omnipresencia del rostro del sujeto a cuadro. Desde los primeros

⁶ *Blogs*: Web Logs o sitios personales de comentarios y opiniones textuales sobre temáticas diversas, que crecen inusitadamente a partir del shock norteamericano por los atentados a las Torres Gemelas en 2001.

ejemplos de presencia pública autobiográfica ante la *webcam*, desarrollada por Jennifer Ringley⁷ en los noventas y explotada por *LonelyGirl* en *YouTube* (en realidad descubierta, después de acumular millones de visitas a sus *streams*, como la actriz neozelandesa Jessica Rose), el descubrimiento de la impostura y del artificio construido a través del nuevo medio demostró la cualidad omnipotente del rostro personificado. Este dominio del rostro personificado evidencia el artificio y la trampa como cualidades del rostro público. Contrario a esto, Deleuze y Guattari plantean que los regímenes del secreto, del silencio y del ocultamiento que desbordan los límites del sistema signifiante y producen “devenires animales, devenires moleculares subterráneos, desterritorializaciones nocturnas”, forman parte de otra semiótica, de una guerra liberadora y no de un ejercicio público espectacular (Deleuze y Guattari 1988: 121).

Al poner en tela de juicio las consecuencias negativas de los presupuestos lingüísticos o semánticos que conceden privilegio a la forma o al régimen del “signifiante”, Deleuze y Guattari permiten también una aproximación interesante a la polémica emergente sobre la cultura visual contemporánea. Una de las vertientes de esta polémica ha suscrito la idea de que las palabras, y detrás de ellas la cultura del razonamiento abstracto, ha sido destronada por la imagen. Así por ejemplo, el *homo videns* de Giovanni Sartori es el lamento por un “giro en la naturaleza del hombre” en donde la primacía de la imagen produce “la preponderancia de lo visible sobre lo intelegible” (Sartori 1997: 12).

7 Esta joven de Pennsylvania instaló a los 20 años una cámara web en su cuarto y transmitió la imagen de su vida diaria durante las 24 horas del día, mediante el sitio *Jennicam.org*. Después de cerrar el sitio y haber “vendido” su imagen por *Internet* a lo largo de 7 años, declaró haberlo hecho como un experimento sociológico tendiente a abrir una ventana al “zoo humano”.

En otras palabras, estaríamos ante la primacía del significante visual por encima del contenido racional. Sin embargo, resulta demasiado simple ligar la crítica deleuziana a la apreciación de Sartori. La separación de la dimensión sensible de lo visual (la vista) del carácter racional del pensamiento sólo conduce a una aproximación reduccionista de los procesos de abstracción de la mente humana. Esta perspectiva había sido superada por la filosofía moderna que ya comprendía, desde Kant, que el raciocinio alejado de toda experiencia sensible permanece vacío, del mismo modo que la experiencia sensible es ciega sin conceptos. La cualidad sensorial, como dice Saussure, no sólo es material, sino psíquica y mental, tal como lo es el ámbito de lo conceptual. La visión, como acto perceptivo y como experiencia del mundo, constituye en sí misma un acto de abstracción al mismo tiempo que un acto orgánico y biológico que conecta con la realidad. La visión es también un acto de conocimiento y contribuye a la comprensión, tal como ha explorado la psicología perceptiva y las teorías contemporáneas sobre la memoria fundamentadas en la experiencia fenomenológica (como lo estudia Paul Ricoeur).

El problema de la visión en relación con el conocimiento no puede confundirse, por lo tanto, con el exceso de la imagen que viven las sociedades contemporáneas, tomando este último fenómeno como prueba de decadencia del saber. Por el contrario, el dominio de los significantes planteado por Deleuze y Guattari es un problema de sobrecodificación y de poder que no tiene que ver con una jerarquización de ámbitos de conocimiento, sino con estrategias y dispositivos ligados a un régimen de control de las expresiones y los enunciados (Deleuze y Guattari 1988: 138).

La prevalencia del significante a través de la mercantilización de la imagen, por ejemplo, es un proceso que desde los albores del siglo XX fue apuntalado por los medios emergentes de reproducción masiva. Podemos ver la crítica de Walter Benjamin a la pérdida del aura en la obra de arte como una clara sugerencia de la contracción del sentido expresado en la misma. La reiteración y el exceso de la imagen se integran históricamente a los medios y espacios apropiados a su propósito cautivador. El poder de la publicidad a través de modelos, objetos, gestos y figuras, etc. es un ejemplo contundente del uso instrumental de la imagen a través de recursos que parecen infinitos. Habría que decir que en los entornos de las redes *Internet* el esquema publicitario, si bien no es tan predominante en buena medida por su carácter añadido (pues ocupa casi siempre un espacio reducido en pantalla), lleva a cabo las mismas estrategias, y su presencia es cada vez mayor y más diversificada.

Pero la imagen en Internet a través de textos, gráfica, fotografía, sonidos, video *on* y *offline* integrados en los entornos multimedia, acarrea un potencial insospechado, y con ello la posibilidad de un reposicionamiento del significante visual más allá del ámbito publicitario, en un medio que se mueve bajo diferentes usos y formas de apropiación. Por más poder que haya adquirido el significante, Deleuze y Guattari describen la ruptura significante como esa capacidad inmanente del sentido de emerger ahí donde incluso no es requerido, como se propone la estrategia mercantil de la imagen. El sentido se escapa siempre, se desterritorializa y reterritorializa sin cesar. El devenir es la reconversión permanente de las cosas en otras, una mixtura que se da por intercambios y simbiosis que las hacen aparecer en otros puntos, escapando de las ataduras que el significante les ha puesto. La propia imagen escapa de su forma significante, sale de sus camisas de

fuerza y encuentra diferentes sentidos en la medida que puede ser interpretada. Interpretación que no se reduce a la decodificación (territorializante), sino que transita por la recodificación y/o por la ruptura misma de los códigos, que son procesos rizomáticos de reterritorialización y desterritorialización.

En este sentido la imagen como significante visual no es ajena a la comprensión ni es manipuladora *per se*, procede con sus propios recursos y genera rupturas con el carácter monolítico que pretende dominar su ámbito, y sale también de su propio ámbito para ser reubicada en otros. La imagen no es mimética ni reproductora en sí misma. La asignificancia planteada por el modelo rizomático es esta cualidad siempre abierta, móvil y escurridiza. Como en la imagen, esta propiedad, que es la vez una capacidad, se manifiesta y proyecta en todos los terrenos: la palabra, las entidades, los cuerpos, los gestos, los sentidos. Escapar al dominio del significante, en este sentido, es descubrir aquello que la imagen muestra ocultándolo, o aquello que oculta mostrándolo.

1.4 Cartografía y calcomanía

Los principios rizomáticos de calcomanía y cartografía expuestos por Deleuze y Guattari, se añaden a la crítica de las ideas dominantes sobre las estructuras y las unidades objetivas, estables, centralizadas. El modelo del árbol con una base enraizada y una estructura asociada a dicha base, nos introduce a “una lógica del calco y de la reproducción” (Deleuze y Guattari 1988: 17). Contra esa lógica, basada en un fundamento “genético” predeterminado y en estructuras sobrecodificantes, ambos autores oponen la idea del mapa.

Las estructuras sobredificadoras que ambos autores cuestionan, tienden a predeterminar aquello que se va construyendo. Así lo hacen tanto la lingüística como el psicoanálisis, que bajo esta perspectiva codificante prejuzgan el lenguaje o los comportamientos mediante “calcos prefabricados” (Deleuze y Guattari 1988: 18) que hacen de cada enunciado o de cada deseo un paradigma cerrado. La correcta escritura tendría que atender, según esta visión reduccionista, a un orden gramatical. De la misma manera, un deseo expresado a determinada edad (por ejemplo la oralidad bucal del niño) tendría que ser explicado como una etapa genética definida *a priori*.

Los mapas, por el contrario, no son reproducciones, calcos o copias. Son creaciones e invenciones. “El mapa es un asunto de *performance*, mientras que el calco remite a una supuesta *competance*” (Deleuze y Guattari 1988: 18). La competencia psicoanalítica procede por medio del calco monótono de estadios dentro de un eje genético. La idea antigenética de Deleuze y Guattari parte del esquizoanálisis, que frente al orden y los paradigmas cerrados y estables apunta a reconocer la fuerza del deseo y de las enunciaciones como alteraciones, rupturas y desbloques que pueden emprender individuos, grupos o formaciones sociales. En una palabra, el mapa esquizoanalítico de Deleuze y Guattari no tiende a la reproducción de lo dado, sino que construye y crea sin interrupción.

La apertura total del mapa, que procede por medio de conexiones y heterogeneidades, multiplicidades y asignificancias, se convierte en un problema político. Político en el sentido de ser una opción o una elección dentro de un campo problemático, con entradas y salidas o “callejones sin salida” que son enfrentados con toda la fuerza del deseo, cuya principal motivación es traspasar las barreras

que lo atan. Lo político se manifiesta en el mapa como recreación de sus virtudes o en la copia como reproducción de sus vicios.

Del mismo modo que en lo político, en la virtualización (sea o no la de los entornos en red) se traza una camino que va, según Pierre Lévy, de lo *actual* a lo *virtual* y que nos introduce en un campo problemático. En su análisis de la virtualización, Lévy distingue lo *real* y lo *posible* como elementos cuasi pasivos, cuasi estáticos, en donde todo está relativamente predefinido. Lo actual y lo virtual, por su parte, tienen un carácter activo y transformador. Lo actual es la solución a un problema: “una solución que no se contenía en el enunciado” (Lévy 1999: 18), es decir no preconstituida. Lo actual es una respuesta a algo posible, a la *virtus* o la potencia, es decir a lo virtual. En este sentido lo actual es la realización concreta de algo posible.

La virtualización lleva a cabo un camino inverso. No es la solución de un problema, como hace la actualización, sino la incursión en un campo problemático, o sea, el paso de lo actual a lo virtual. En la virtualización hay una mutación de identidad, “un desplazamiento del centro de gravedad ontológico del objeto considerado” (Lévy 1999: 19). La entidad, dice Lévy, encuentra entonces su consistencia profunda dentro del conjunto problemático al que la lleva la virtualización con el fin de comprenderla, contextualizarla o resituarla dentro de una cuestión general.

La virtualización es justamente el trabajo del mapa. El mapa incursiona en un campo problemático que invita a experimentar, a llevar a cabo una operación inventiva y constructiva. El mapa es una herramienta para preguntarse sobre la entidades, sobre el devenir de las cosas, sobre todo sus mutaciones constantes, su transformación. El mapa no es sólo un registro, sino una acción de distinción

y de virtualización, con lo cual “se aumenta el grado de libertad y profundiza un motor vacío” (Lévy 1999: 20). Su puesta en marcha, lejos de desrealizar, acentúa la creación de realidad.

Un mapa, una virtualización, un conjunto problemático, es decir, un asunto político, optativo y electivo, en donde interviene el deseo e incluso la pasión. Frente al mapa, el calco es la representación de un posible predeterminado. En este sentido, el calco es la realización estandarizada de un posible ya conformado. “Lo posible ya está constituido, pero se mantiene en el limbo. Lo posible se realizará sin que nada cambie en su determinación y en su naturaleza” (Lévy 1999: 17). El calco, resituado en las ideas de Lévy, estaría en el nivel casi estático de lo real y lo posible, en tanto ambos están preconstituidos.

Pero si el calco procede por medio de la imitación y estabiliza fotográfica o radiográficamente aquello ya prefigurado, entonces es necesario que salga del círculo que lo atrapa. Las formas copiadas del calco están ahí de muchas maneras: acciones masivas redundantes, instancias burocráticas autoreferenciadas, procesos de educción moralizantes, hegemonías de poder naturalizadas, arquetipos conformados socialmente. Su presencia es tan evidente y recurrente que lo pertinente es traslapar al calco con el mapa para hacerlo salir de su forma reproductiva y construir con aquél algo propio y desencadenado en la interacción mutua.

Los puntos muertos predefinidos apuntalados por el calco deben enlazarse rizomáticamente en el entorno del mapa para desatarse y “abrirse así a posibles líneas de fuga” (Deleuze y Guattari 1988: 19). Es ineludible encontrar, también en el mapa, puntos muertos y bloqueos. Deleuze y Guattari se niegan a ver en el mapa una representación de lo bueno y en el calco una de lo malo. Dentro

del mapa, nos dicen, hay calcos que es necesario descubrir y poner siempre en cuestión. De esta manera el hacer el mapa implica rehacerlo siempre, localizar sus estructuraciones, detectar sus arborescencias centralizadas, sus significantes hegemonizados, con el fin de encontrar las líneas de fuga y las nuevas conexiones posibles, que generan sus propias formas y diagramas.

Los entornos de las redes actúan a la vez como calcos y como mapas. Hay una tensión permanente entre estructuras estabilizadas y líneas de ruptura emergentes, desde las tecnologías materiales (*hardware*), hasta las tecnologías proyectivas (*software*), incluido todo el conjunto de entornos de producción, distribución y consumo. Desde el punto de vista tecnológico, los sistemas cibernéticos se conforman a partir de una estructura cerrada, con su unidad central de procesamiento de la información (CPU). Este sistema se prolonga de la unidad central, el *chip* madre, a las unidades dependientes, como los puertos, las unidades de lectoras y de almacenamiento, los dispositivos periféricos, etc. Todas ellas actúan a partir de indicaciones y funciones aparentemente centralizadas desde la unidad madre.

Sin embargo, no todo en ello es calco. La información que se distribuye y procesa es codificada de maneras diferenciadas y singulares. Cada dispositivo periférico cuenta con sus propias unidades procesadoras de información que llevan a cabo, en forma fragmentada, ciertas fases de codificación y recodificación de los datos. Actúan confluyendo con programas y operaciones que vuelven a recodificar los datos de manera propia. Se trata de una mezcla de calcos y mapas cuyo carácter preconstituido, el código binario de los datos, puede ser manipulado y procesado en formas infinitas, rizomáticas, a través de la interacción entre equipos y programas. Cada reordenamiento de la información supone, potencialmente, la

capacidad de descomponer o recomponer los datos originales en función de los propósitos de quien los manipule.

Los entornos de las redes hacen más complejo este proceso. En un principio se pensaba a la red *Internet* como un entorno preconstituido y centralizado. Sin embargo, desde su origen se sabe que las posibilidades conectivas, divergentes, multiplicadoras de las redes han hecho de cualquier entorno ampliado o globalizado un campo abierto que tiende a resistirse ante cualquier forma de control. Cada intento de centralización tiene como respuesta una diversificación, gracias al carácter altamente heterogéneo y conectivo de las redes. En efecto, el fenómeno *hacker* es manifiestamente multiplicador y conectivo, a la vez extensiva (con miles de nodos interactuando) e intensivamente (con innovaciones claves siempre emergentes). La red *Internet* se ha convertido prácticamente en un mapa con entradas y salidas siempre nuevas, asociaciones incesantes que generan nuevas rutas, la mayoría de ellas imprevistas, rompiendo los frenos mediante los cuales se domina la información. Todo intento de calco o copia resulta descompuesto por una nueva aplicación o herramienta que no sólo es creada por el productor de tal o cual entorno, sino también y principalmente por sus usuarios, que se convierten en los productores potenciales y virtuales de los entornos presentes. En este caso el calco se traslapa con el mapa para descomponer su constitución previa y diluirse en la diagramación creativa propia del mapa.

Las redes, y en particular la red *Internet*, funcionan como mapas que se reconstruyen día con día desdibujando sus calcos internos. Cualquier intento de hegemonizar o monopolizar los códigos y protocolos a través de los cuales circula la información, encuentra resistencias que hacen cada vez más difícil estabilizar dichos intentos centralizadores. La red *Internet* vive la ambigüedad de los procesos

de convergencia y divergencia que conducen esta dinámica compleja. Cada proceso de convergencia tecnológica es acompañado por un proceso de creación de nuevos códigos que escapan al propósito unificador.

Un ejemplo es el desarrollo de la tecnología *MPEG*. Creada como código de compresión de información por la compañía del mismo nombre (*Motion Picture Expert Group*) se convirtió rápidamente en un protocolo de compresión y transmisión de datos de video y audio aceptado en la mayoría de los entornos de digitalización. Los canales de transmisión de televisión por cable vía Satélite, adoptaron dicha tecnología por la alta calidad lograda en la transmisión de datos en video y audio, dado que permitió desde su surgimiento la reducción en más de un 80 por ciento de la cantidad de información requerida para enviar información audiovisual. El formato de compresión *MPEG* desarrolló códigos en el modo *MPEG1* y *MPEG2* para video, así como *JPEG* para imágenes fijas y *MP3* para audio, hasta llegar al actual *MP4* para audio y video. El *MP3* de audio logró un *boom* impresionante en *Internet* a través del sitio *Napster*, el cual permitió a finales de los noventa facilitar la distribución libre y gratuita de millones de archivos de música que se compartieron mediante modos de conexión *peer to peer (P2P)*, es decir, de par a par, de punto a punto o de persona a persona. La circulación libre de música por *Internet* mediante el formato de audio *MP3* provocó un shock en las casas disqueras, que vieron en la masificación de dicha tecnología un peligro para sus ganancias, de manera que realizaron numerosos intentos por impedir que *Napster* siguiera operando, lo cuál nunca lograron en términos legales. Finalmente la compañía *Sony*, propietaria de la casa disquera *Columbia Records*, decidió comprar los derechos de la compañía *MPEG*, absorbiéndola y estableciendo un sitio de venta de archivos de música a

un costo relativamente accesible, y viéndose obligada a establecer precios bajos ante la demanda musical de cientos de millones de usuarios.

El fenómeno *MP3* revela un proceso de convergencia tecnológica (la mayoría de las veces, aunque no siempre, asociado a la monopolización y el control de mercados) que se vive en todos los ámbitos de las tecnologías digitales. Las convergencias de este tipo van acompañada de procesos de divergencia, generando una batalla entre los intentos monopolizadores y los intentos de multiplicación de los formatos MP3 y similares. Así por ejemplo, *Sony* logró sus propósitos en términos relativos, es decir, al adquirir los derechos de la compañía MPEG, aseguró beneficios económicos que antes no tenía por la venta de música vía *Internet*, pero no pudo en términos absolutos controlar la libre circulación de música, ya que la posibilidad de conexiones mediante el modo *P2P* permanece activa. Sin embargo, hasta finales de 2010, cuando la ruta efectiva para el intercambio de este tipo de información fue posible mediante aplicaciones como *LimeWire* o *eDonkey* con acceso *P2P*, la corte federal de Estados Unidos emitió una orden que prohíbe a *LimeWire* continuar sus actividades, al considerar ilegal el subir o descargar material musical. La estrategia para desplazar estos sitios de acceso libre y compartido con el fin de centralizar la compra de música en sitios populares como *iTunes* parece cobrar relevancia hasta el momento (2011). Sin embargo, aunque es creciente y parece tener un futuro prominente la compra de pistas de audio de cualquier grupo musical a un promedio de 1 dólar por pieza, nada asegura que la práctica originalmente masificada de compartir gratuitamente archivos de este tipo vaya a desaparecer, o que en algún momento pueda localizarse intensamente en un nuevo entorno emergente que lo permita, como de algún modo dejan ver entornos como *Taringa* o *Torrent*.

En este sentido, **¿en que medida se puede hablar de mapas y calcos en los procesos de convergencia y diversificación tecnológica en los entornos cibernéticos?** La convergencia tecnológica, dados los propósitos predominantemente mercantiles que la animan, es un calco de los mecanismos que rigen la oferta y la demanda. Pero traza también un mapa ahí donde estos mecanismos no alcanzan a ajustarse a las predicciones y comportamientos esperados. Precisamente la presencia paralela y asimétrica a la convergencia de procesos de diversificación tecnológica, da lugar sucesivamente a una diversificación del mercado, de tal manera que la demanda se comporta de manera desigual ante las opciones que le ofrece el entorno tecnológico. Las formas puestas en marcha por la diversificación tecnológica trazan una cartografía que se construye como un entramado de posibilidades siempre abiertas. Para el consumidor habitual de música por *Internet*, las opciones comerciales de acceso a pistas de sus grupos favoritos, aún cuando presentan bajos costos en relación a la adquisición de CDs en forma tradicional en una tienda, no son su última opción. Alternativamente puede recurrir al esquema de música compartida, el cual representa en este caso un ámbito de diversificación de sus posibilidades de acceso.

En el fondo el calco-mercantilista tecnológico se debe superponer al mapa-pragmático de la distribución de producciones que circulan en lo tecnológico. La cartografía de las apropiaciones y usos se superpone al calco del modelo consumista, experimentando y *actuando sobre lo real*, como dicen DyG. “El mapa no reproduce un inconsciente sobre sí mismo, lo construye” (DyG 1988: 18). En este sentido, el devenir de las redes digitales aparece como un campo problemático, un diagrama complejo que pese a funcionar, en cierta medida y bajo determinadas circunstancias, como un calco o copia, su comportamiento es

ciertamente cartográfico y rizomático: pleno de desbloques y desdibujamientos, con salidas y entradas diferentes, con gestos y movimientos de ruptura, en fin, con deseos y políticas múltiples y conectivas.

Los principios deleuzianos guattarianos de conectividad, heterogeneidad, multiplicidad, ruptura asignificante y cartografía, abundan en propiedades y comportamientos que forman parte de los modos de existencia no sólo de sujetos y objetos contemporáneos, sino también de las intersubjetividades e interactividades con los objetos reales, simulados y virtualizados que constituyen el panorama sobre el cual navegan las redes actuales. Este tipo de comportamientos, múltiples y complejos, están presentes en la llamada sociedad de la información y son expuestos por Manuel Castells en sus estudios sobre la era de la información. Los problemas de desterritorialización y reterritorialización que atraviesan los principios rizomáticos encuentran un referente espacial y temporal en los análisis de los lugares y los flujos desarrollado por Castells bajo la actual era informativa, en donde las formas dominantes y centralizadas se ven confrontadas con desvíos y rupturas, entablando un campo problemático que se debate entre formas de uniformización y diversificación de códigos y lenguajes, con la consecuente disputa por mercados y mecanismos de control y dominación social.

Ascher se refiere a estos procesos como parte de una tercera modernidad, la cual inscribe más allá de las hipótesis posmodernas que prefiguraban el fin de la modernidad, enfrentándonos a rasgos acelerados de modernización (Ascher 2004: 29-52). La baja modernidad o modernidad avanzada es una hipermodernidad radical, que pasa de la reflexividad y el predominio de las ciencias y técnicas, al riesgo, la diferenciación y la individualización, para agitar una sociedad hipertextual en la que las sociedades se estructuran no de modo jerárquico y unitario sino bajo

estructuras en red. El principio rizomático de la cartografía se refiere precisamente a esta estructuración fundamentada en nodos, atractores y puntos en movimiento bajo una red o mapa que se compone y descompone permanentemente. Las tecnologías de la información y la comunicación (TICs) “ocupan progresivamente una posición genérica, es decir, penetran en todos los sectores económicos y en todas las esferas de la vida social” (Ascher 2004: 49), provocando múltiples pertenencias sociales y nuevos tipos de relaciones sociales. Ascher recupera el concepto deleuziano-guattariano de las “milhojas de redes” (Ascher 2004: 43), que se refiere en particular al término de la multiplicidad (*manifold*) que exploramos anteriormente a través del abordaje deleuziano de Manuel De Landa, llevándonos a entender un futuro altamente urbanizado y modernizado compuesto de diversidades dinámicas, entremezcladas y a la vez inestables.

Antes de abordar esta perspectiva urbana y modernizadora que nos ubica en el espectro desarrollado por Castells, paso a problematizar el problema de las temporalidades inscrito en estas modernidades superpuestas, tanto en el marco del pensamiento crítico que lanza en forma provocadora Paul Virilio, como en el contexto propio y codificado de las redes a través de las tecnologías *streaming*.

Capítulo 2

La crítica del tiempo real y las tecnologías *streaming*

A la urbanización del espacio real suceden, en este momento, las primicias de una urbanización del tiempo real, con las tecnologías de la teleacción y ya no sólo con las de la clásica televisión.

Paul Virilio, *La velocidad de la liberación*, p.22

2.1 El espacio y el tiempo críticos

Hacer un análisis sobre el problema del tiempo en Paul Virilio implica abordarlo desde una perspectiva que incluye varios aspectos asociados: por un lado el reconocimiento del tiempo en relación con el espacio; por otro lado su relación con la velocidad, particularmente con la velocidad de la luz o tiempo-luz; asimismo, la crítica despiadada a la temporalidad contemporánea, ligada a la emergencia de las redes telemáticas y de la cibernética. Si nos interesa el tiempo, como concepto relevante por sus implicaciones en las redes cibernéticas, es por la manera en que afecta los procesos y prácticas de productores y consumidores de aquellas.

Como arquitecto y partícipe del movimiento del 68 en París, Virilio descubre que su crítica del espacio puede también plantearse como una crítica del tiempo. De la configuración de espacios oblicuos (anti-ortogonales y anti-corbusierianos)

con algunos compañeros de Universidad, que en arquitectura fueron considerados en su momento un absurdo, Virilio pasa a realizar una disección de la importancia que tienen los grandes procesos tecnológicos de carácter revolucionario en la conformación del espacio. Hoy estaríamos ante una tercera revolución precedida por dos grandes revoluciones: por un lado, la de los transportes en el siglo XIX y, por otro, la de las transmisiones en el siglo XX (Virilio 1997: 24). La revolución actual de los trasplantes (Virilio 2003: 100) que podemos reconocer en campos como la genética, robótica, bioética, biopolítica, etc. completa esta visión del aceleramiento tecnológico y de su impacto en la configuración social, sobre todo a partir del acortamiento de las distancias permitido por dichos procesos tecnologizantes, y la emergencia de factores claves como la velocidad, el espacio crítico, la telepresencia, la endocolonización del cuerpo, el feedback, la selección artificial y otros fenómenos que Virilio adopta como conceptos para problematizar el estado actual en las relaciones entre tecnologías y sociedades.

El “tiempo real” de Virilio es un concepto que emerge como consecuencia de éstas revoluciones: “Revolución del transporte de masas en el siglo XIX, revolución de las trasmisiones en el siglo XX: una mutación y una conmutación que afectan a la vez al espacio público y al espacio doméstico” (Virilio, 1997: 22).

Si la primera revolución, ocurrida en el siglo XIX, pudiera tener a héroes como Julio Verne con su prefiguración de grandes relatos espaciales y fantásticos, la segunda revolución, la de las trasmisiones, ocurrida en el siglo XX, tiene a héroes como Jaron Lanier o Steve Mann⁸, artistas de las tecnologías electrónicas que

⁸ **Jaron Zepel Lanier** (nacido el 3 de mayo de 1960 en la Ciudad de Nueva York es un informático, compositor, artista visual y autor. Fue un pionero de y popularizó el término “Realidad Virtual” (VR de la siglas en inglés: Virtual Reality) al principio de los años 80s. (es.wikipedia.org/wiki/Jaron_Lanier)

Steve Mann es profesor de la Universidad de Toronto en el Departamento de Ingeniería en Computación, así como inventor en el campo de imagen computacional y la realidad virtual. Ha desarrollado proyectos artísticos mediante algoritmos videográficos, instrumentos musicales experimentales, sistemas de *cyborgs* de videovigilancia, etc. (en.wikipedia.org/wiki/Steve_Mann)

Virilio reconoce por su incursión en el mundo de la realidad virtual y la cibernética (Virilio 2003: 100).

Actualmente estaríamos ante el umbral y la puesta en marcha de una tercera revolución, que Virilio llama de los trasplantes. Esta tercera revolución se dirige hacia la introducción de las tecnologías informáticas y de las transmisiones en el interior del cuerpo (Virilio 2003, 103), que incluye el acceso a la información genética de lo orgánico y de lo biológico, y que nos inserta en el problema de lo “postorgánico” o “posthumano”. Las revoluciones de las transmisiones y de los trasplantes son resultado de la revolución cibernética. Con ésta, dice Virilio, obtenemos la capacidad de alcanzar la barrera de la luz, es decir, “la velocidad en todos sus dominios, no solamente el de la televisión y la teleaudición, sino también el de la teleoperación” (Virilio 2003: 103).

Las consecuencias previstas por Virilio como resultado de estas revoluciones no son del todo halagadoras. Sin llegar a ser apocalíptica (“el apocalipsis es buena literatura”), su crítica plantea un futuro catastrófico evidenciado por las nuevas formas de colonización (“endocolonización”) del cuerpo (2003: 105-6), propiciadas por las biotecnologías y por la posibilidad de reemplazar las sensaciones y sentidos humanos por conducto de los cálculos y las tecnologías informáticas. Virilio resume así su posición: “Nos enfrentamos con la reconstrucción de la fenomenología de la percepción por parte de la máquina” (2003: 152).

El cambio en la percepción humana es un problema que Virilio rastrea en las mutaciones seculares antes enunciadas. En el siglo XX la expansión del espacio fue acompañada de mutaciones en la manera de redefinirlo. Los fenómenos asociados a la expansión global territorial, los colonialismos, las migraciones, los viajes y demás procesos sociohistóricos dan cuenta de un ensanchamiento

creciente y mutante del espacio físico y del espacio público, así como de las formas de percibirlo y vivirlo. Toda la “virtualidad” construida a lo largo del siglo XIX y XX, y sus consecuencias en la percepción social a través de la pintura, la fotografía, las radioemisiones, el cine, etc., (Mirzoeff 2003: 135-182), han modificado el espacio público, poniendo en crisis la manera tradicional como se configura la relación entre los sujetos y el espacio.

Virilio considera esta modificación del espacio como una situación crítica. Propone reconocer la relatividad del espacio-tiempo con el fin de advertir las peculiaridades del espacio crítico. Así, la revolución de las transmisiones ha contribuido claramente a replantear lo espacial y lo temporal, superando las distancias físicas territoriales a favor de la simultaneidad y la sincronicidad de las comunicaciones. Desde la aparición de las comunicaciones digitales, el problema del espacio se fue convirtiendo cada vez más en un problema del “espacio-tiempo real, en donde los distintos acontecimientos tienen efectivamente lugar en el no lugar de las técnicas teletópicas” (Virilio, 1997: 22). La relación del espacio real con el tiempo real se torna compleja. Si el espacio real ha sido urbanizado con la multiplicación de las ciudades, también el tiempo real ha sido urbanizado “con las tecnologías de la teleacción” (Virilio 1997: 22).

Esto replantea los problemas del pasado, el presente y el futuro. En el *tiempo real* aparece la cuestión clave del *instante real*, de tal manera que el presente aparece como elemento fundamental. La telepresencia, el estar aquí y en otro lugar al mismo tiempo implica una aportación del siglo XX (iniciada con el teléfono) que le da un poder impresionante a la teleacción inmediata, a la telepresencia. El actuar aparecerá entonces como el teleactuar a distancia, por medio del control remoto, de la radioelectricidad y el electromagnetismo (uno de cuyos precursores

fundamentales fue Nicola Tesla⁹), que son la base de las comunicaciones telefónicas y radiales contemporáneas, extendidas y actualizadas igualmente en la interactividad digital.

La situación crítica se inserta en este ímpetu, irrefrenable e impulsado a través de las tecnologías, hacia el dominio del espacio temporal por parte del instante presente. El problema espacio-temporal suscitado por el instante real de la acción, particularmente de la teleacción, “replantea los problemas filosófico y político, tradicionalmente ligados a las nociones de Atopía y Utopía, a favor de lo que se denomina ya la Teletopía.” (Virilio, 1997: 22).

Más allá de las tres dimensiones espaciales (lineal, superficial y tridimensional) lo crítico, dice Virilio, se condensa en una cuarta dimensión temporal que tiene como mira el Presente. Las tecnologías de la teleacción en tiempo real (teléfono, radio, telepresencia digital) provocan, según Virilio, “una muerte del tiempo presente, aislándolo de su aquí y ahora” (Virilio, 1997: 23). El tiempo presente de las tecnologías, con la aparición del tiempo diferido o retrasmitido a través de la radio, la televisión y los medios digitales, choca con el tiempo presente real, de manera que “nuestra presencia concreta en el mundo (se conmuta) en una “telepresencia discreta” cuyo enigma permanece intacto” (Virilio, 1997: 23). Antes que la presencia concreta, palpable, física, nos encontramos en medio de múltiples presencias discretas, no físicas sino transmitidas y diferidas, que no por intangibles dejan de ser reales.

⁹ Físico de origen croata que dominó disciplinas tales como la física, las matemáticas y la electricidad y es considerado el padre de la corriente alterna y fundador de la industria eléctrica, así como de las transmisiones radioeléctricas e inalámbricas.
(www.microsiervos.com/archivo/ciencia/150-aniversario-nikola-tesla.html)

Esta presencia discreta, como le llama Virilio, tiene lugar a través de una modificación no sólo del cuerpo territorial (el espacio físico), sino también del cuerpo de los individuos (Virilio, 1997: 23). Por medio de tecnologías y estrategias de virtualización, el cuerpo del individuo es urbanizado mediante la conexión de interfaces y prótesis “que convierten al válido sobreequipado en el equivalente casi perfecto del inválido equipado” (Virilio, 1997: 24). Así como el automóvil se convirtió en el vehículo ideal para trasladarse a otros territorios, ahora el “vehículo estático audiovisual” se convierte en el espacio de los traslados, basado en las ilusiones ópticas de las proyecciones en la pantalla, sea la de televisión o la de las computadoras. La presencia física concreta da paso a una omnipresencia discreta a través de las pantallas, presentes crecientemente en todo lugar y todo el tiempo.

Al problema de este espacio-tiempo modificado, Virilio le añade el problema de la velocidad; más particularmente, el de la velocidad de la luz, constante cosmológica que “ilumina, a la vez, el espacio y el tiempo” (Virilio, 1997: 26). El tiempo-luz, que circula por medio de la electricidad y la electrónica, es la base de lo presente, define un “patrón absoluto de la acción inmediata, de la teleacción instantánea” (Virilio, 1997: 27). La velocidad de la luz, bajo nuestras condiciones terrestres y atmosféricas, nos sitúa en el tiempo instantáneo, el tiempo real e inmediato. Intervalo del género luz, la velocidad de la luz es nombrada por Virilio como el tercer intervalo: un elemento distinguible que está presente en el espacio por medio de la extensión, y en el tiempo por medio de la duración. Es esa luz que no sólo ilumina las cosas, sino que también “condiciona la apercepción fenoménica de la duración y de la extensión del Mundo” (Virilio, 1997: 26). Los límites de la velocidad de la luz definen, entonces, cuánto y cuándo vemos lo que nos rodea, es decir, aquello correlativo al espacio y al tiempo, pero enmarcado a través de

los impulsos eléctricos, de sus límites y alcances en el marco de los entornos cibernéticos actuales.

2.1.1 Las concepciones del tiempo: entre el orden y la conciencia

Antes de profundizar en la crítica de Virilio al tiempo real dentro de las redes telemáticas, resulta interesante revisar en general el problema del tiempo que aportan las aproximaciones filosóficas, reconociendo sobre todo el papel que han jugado en su descripción las dimensiones del pasado, el presente y el futuro.

Si distinguimos las concepciones en torno al tiempo que propone Nicola Abbagnano, tenemos que partir, en primer lugar, de la consideración del tiempo como orden medible del movimiento (Abbagnano 1963, 1135). En esta concepción tradicional el tiempo parte de la idea del movimiento según el antes y el después (Aristóteles), como una sucesión (Hobbes) o como un orden constante y repetible (Locke). A esta visión del tiempo como una magnitud propia del movimiento le va a agregar Newton la idea de un tiempo absoluto que fluye uniformemente, a lo cual denomina duración, en tanto el tiempo relativo es externo a la duración y se manifiesta en el movimiento. Leibniz comparte esta visión del movimiento uniforme pero considerando como criterio clave su relación con el movimiento no uniforme, configurando así un “orden de las sucesiones”. A este planteamiento Kant le va a agregar el que este orden de la sucesión forma parte de un orden causal. De este modo, las series temporales estarían determinadas “necesariamente” por un tiempo precedente que pone en juego al tiempo siguiente, distinguiendo así las percepciones reales, por un lado, del tiempo de la imaginación, por otro, en donde las sucesiones temporales están constituidos por efectos provocados por causas necesarias.

Por su parte, Einstein enuncia la relatividad del tiempo bajo el concepto tradicional del tiempo como orden de la sucesión, pero negando que éste orden sea único y absoluto. La relatividad del tiempo pone en duda la idea de que los fenómenos sean causa o efecto entre sí. “Desde el momento en que la velocidad de la transmisión es limitada, existen acontecimientos tales que ninguno de ellos puede ser la causa o el efecto del otro. Para tales acontecimientos, el orden del tiempo no está definido y cada uno de ellos puede denominarse posterior o anterior al otro” (Abagnano 1963, 1136). En este sentido, en *The direction of time*, Reichenbach identifica el orden del tiempo con la causalidad, y la dirección del tiempo con la entropía creciente (Abagnano 1963, 1137).

Mas allá de estas concepciones del tiempo basadas en la idea del orden, una segunda concepción del tiempo parte de su consideración como intuición del movimiento o devenir intuitivo. Esta concepción parte de Hegel: “el tiempo es el principio mismo del Yo=Yo, de la pura conciencia de sí” (Abagnano 1963, 1137). No es esta una identificación del tiempo con la conciencia en su totalidad, sino con un aspecto parcial o abstracto de la conciencia. Más directo en esta idea, Schelling dice que el tiempo es el sentido interior que llega a ser objeto por sí, haciendo eco de la doctrina de Plotino según la cual el tiempo no existe fuera del alma o fuera de la conciencia. Quizás el análisis mejor expresado en este sentido es el realizado por San Agustín, quien identifica al tiempo con la vida misma del alma, que se extiende hacia el pasado o hacia el porvenir. El presente no lo podemos retener porque ya se ha ido, mientras el futuro es inasible porque aún no está, y el presente esta yéndose todo el tiempo, de tal manera que la única manera de retenerlo es en el alma y en la conciencia, en la cual podemos ubicar las cualidades de la espera, la memoria y la atención. De este modo para San Agustín no existen

tres tiempos (pasado, presente y futuro) sino sólo tres presentes: el presente del pasado (memoria), el presente del presente (atención) y el presente del futuro (espera) (Ricoeur: 1996).

En esta vertiente intuitiva, Bergson insiste en considerar al tiempo como el tiempo vivido, que es la duración del tiempo en la conciencia, es decir, “como una corriente fluida en la cual es imposible hasta distinguir estados, ya que todo momento suyo pasa al otro con una continuidad ininterrumpida, como sucede con los colores del iris”. Es característico de este tiempo, por un lado, la novedad absoluta a cada instante, por lo cual el tiempo es un proceso continuo de creación. Por otro lado, el tiempo incluye la conservación integral de todo el pasado, por lo cual es como una bola de nieve que se agranda continuamente a medida que avanza hacia el futuro (Abagnano 1963, 1138). Esta postura vivencial del tiempo es apuntalada de igual forma por Husserl, que define al tiempo como un continuo sin término de duraciones: “Toda vivencia tiene necesariamente un horizonte de tiempo lleno e infinito por todos lados”. Esto quiere decir que toda vivencia pertenece a una corriente de vivencias infinita, que nunca cesa. Una vivencia aislada, como la alegría, puede empezar o terminar, pero la corriente de vivencias no empieza ni finaliza, de modo que es una corriente de la experiencia que conserva todo en una especie de eterno presente.

A estas concepciones vivenciales del tiempo, fundadas en la primicia del presente, debemos agregar una tercera concepción que lo inserta en una estructura de la posibilidad. En esta concepción lo fundamental en la consideración del tiempo reside en el problema del porvenir. Si en una primera concepción del tiempo como orden del movimiento, la simultaneidad de las partes estructura un orden como totalidad presente, y en una segunda concepción, la del tiempo intuido,

la vivencialidad se estructura en función del presente, en la tercera concepción que retoma Abagnano, ilustrada en las ideas de Heidegger con su obra *El ser y el tiempo*, la identidad del sujeto y del tiempo se estructura en el orden de la proyección o del advenir. El tiempo es “el venir en el que el ser ahí adviene a sí en su posibilidad más peculiar”. El advenir no habla de un ahora que no se ha vuelto real o que llegará a ser, sino “el porvenir en el que el ser se plantea el poder-ser”. El pasado que ya ha sido está condicionado por el porvenir porque las posibilidades que ya han sido pueden ser retomadas auténticamente por los hombres para hacerlas suyas. El tiempo auténtico sería aquel en el cual el *ser ahí* proyecta elecciones que ya han sido elegidas por otros, mientras el tiempo inauténtico es el de la existencia banal, que es una simple sucesión infinita de instantes. En esta concepción hay una visión circular en la que lo que se proyecta en el porvenir es lo que ya ha sido en el pasado, y lo que ya ha sido es lo que se proyecta en el porvenir.

A pesar del fuerte carácter metafísico del pensamiento heideggeriano, lo fundamental en su concepción del tiempo es el giro del problema de la necesidad hacia el problema de la posibilidad. El tiempo ya no es sólo el orden causal y necesario kantiano, sino una estructura relativa de posibilidades inscritas en una pluralidad de ordenes bajo distintos sistemas de referencia. Es decir, a la manera del relativismo de Einstein, dos acontecimientos contemporáneos pueden ser comprendidos bajo distintos sistemas de referencia, con lo que se disuelve la primicia de un orden necesario y se conforman sistemas contextuales plurales. En Heidegger la primacia en el futuro no sólo se opone a las concepciones del presente dominantes, sino que resitúa el futuro en el futuro, y plantea que entre pasado y futuro no existe una barrera, o más bien que ésta queda disuelta en

la idea de lo posible. (Abagnano 1963: 1139) El pasado puede ser entonces un fundamento o punto de partida, y el futuro la posibilidad de conservar o de cambiar el pasado.

Visto en términos de las relaciones y tensiones entre pasado, presente y futuro, el problema del tiempo nos permite acceder a la crítica misma del presente, con las implicaciones que esto tiene en la idea que nos forjamos del pasado y del futuro. Virilio realiza precisamente ese camino mediante una crítica radical del presente, tensionando el problema de lo que llama tiempo real, insertos contemporáneamente en uno de sus ámbitos claves: las comunicaciones a distancia desarrolladas por la electrónica y la computación.

2.1.2 La urbanización del tiempo real

El tiempo real de las telecomunicaciones, inmediato, instantáneo y fusionado con “el tiempo de la velocidad de la luz” (Virilio, 1997: 27), está predominando por encima del tiempo de la duración, del tiempo extensivo de la historia, aquel que engloba presente, pasado y futuro. Esto ha provocado una conmoción del presente, que es a la vez una conmoción de la duración y de la sucesión de los acontecimientos, en favor de un presente que se ha venido comprimiendo en lo que Virilio denomina el “instante real”. La revolución de las transmisiones iniciada con el teléfono y extendida ahora a las redes telemáticas ha permitido que el control a distancia suprima progresivamente las infraestructuras materiales que equipaban al territorio, favoreciendo así la inmaterialidad de las ondas de televigilancia y del control a distancia. Virilio explica que la contracción de las distancias ha suprimido el trayecto y el viaje mismo (la duración), de tal manera que estamos ante las

primicias de una llegada generalizada en la que se vuelve imposible distinguir ya la partida.

De este modo, el ordenamiento del territorio ha cedido el lugar al control “del medio ambiente inmaterial, o poco menos (satélites, fibra óptica), que llega hasta el cuerpo terminal del hombre” (Virilio, 1997: 23). El hombre terminal, conectado, padece ya no sólo la persistencia retiniana que descubrió el cine, sino una persistencia del cuerpo (Virilio, 1997: 24), testigo de la evolución de las técnicas de ordenamiento del espacio público y privado.

Estamos así ante el dominio del tiempo real, de la exposición del tiempo, del instante real, facilitados por el límite-frontera de acceso lumínico, por la velocidad-luz o el tiempo-luz (Virilio, 1997: 28). Los acontecimientos padecen la disolución de la duración, pierden la longitud de la extensión y quedan sumidos en la sucesión del presente. Tiempo presente tecnologizado, tiempo real que suprime el trayecto, que realiza “una supresión progresiva de la dilación y de la naturaleza misma del viaje” (Virilio, 1997: 29). Una transición crítica en la que se borra la historia, incluidos los desplazamientos. La tiranía antigua de las distancias es suplantada por una “tiranía del tiempo real” (Virilio, 1997: 32). Esto mismo supone para el autor una eliminación física del objeto y el sujeto, desplegada a través de la “interfaz” en tiempo real, es decir, del soporte vicario y sustituto de la pantalla cibernética.

La pantalla electrónica y en poco tiempo fotónica se convierte en el soporte fundamental del tiempo real. Todo el espesor de la realidad se condensa de manera dramática a favor de este horizonte de visibilidad: Lo real físico que es sustituido por la interfase virtual. La amplificación del medio ambiente natural en las máquinas cibernéticas por medio de la electróptica y la acústica ha provocado un estrechamiento de espesor óptico, así como de la profundidad de campo del

paisaje real, y al mismo tiempo una especie de servidumbre doméstica, adquisitiva y receptiva en donde la individualidad sufre una grave convulsión física. Las antiguas ciudades se convierten “en una aglomeración paradójica, las relaciones de proximidad inmediata ceden paso a las interrelaciones a distancia” (Virilio, 1997: 34). Estamos en una especie de paradoja “en la que todo acontece sin que sea necesario no sólo desplazarse físicamente, sino tampoco partir” (Virilio, 1997: 33). Esto ha generado una transformación radical del medio ambiente humano.

La tiranía del tiempo real se convierte igualmente en un olvido. Con el olvido, o más precisamente con ciertos olvidos del pasado y el presente, la memoria desaparece, sucumbe ante la omnipresencia del instante. Del licenciamiento de la fuerza muscular del hombre en beneficio de la máquina-herramienta, hemos arribado al licenciamiento de la memoria: “desocupación definitiva de la memoria, de la conciencia” (Virilio, 1997: 33), en donde la imagen prevalece sobre la cosa de la que es imagen. El ciudadano terminal, conectado a las máquinas, actúa bajo una creciente inercia desmemoriada, vaciado de movilidad y despojado de su motricidad natural, o más bien bajo una forma de “movilidad en el lugar” (Virilio, 1997: 34). Es la dimensión del ser regulado por la máquina “con la cual, se dice, se dialoga” (Virilio, 1997: 35). La urbanización del tiempo real se construye ubicuamente en la desmemoria del paisaje cercano, actuando a favor de los entornos distantes filtrados. La individualidad ha perdido sus capacidades motrices naturales, abandonándose “a las capacidades de los captores, de los sensores y de otros detectores a distancia” (Virilio, 1997: 35).

Esta carrera, aceleramiento, vértigo de caída, límite de velocidad, que Virilio ubica en el mundo de lo dromosférico (de *dromos*, carrera) (Virilio, 1997: 37), ha provocado una contaminación del espacio-tiempo del planeta en todas sus facetas.

También la política o la ecología se envuelven en el instante real, centradas en los efectos inmediatos, espectaculares o pragmáticos de los acontecimientos. La velocidad de los acontecimientos contamina la comprensión de los fenómenos, siempre limitados por su velocidad de surgimiento y las formas de exhibición-exposición del acontecer. En este caso, el evento expuesto prevalece sobre el evento excluido, mientras el espacio y el tiempo se contaminan de sedentarismos, de aislamiento comportamental, de inercia terminal que desconoce el “carácter vectorial de la especie trashumante” (Virilio, 1997: 39). Virilio explica lo que llama el olvido del ser del trayecto:

“Entre lo subjetivo y lo objetivo, no hay lugar, según parece, para lo trayectivo, ese ser del movimiento de aquí hacia allá, de uno a otro, sin el cual nunca accederemos a una comprensión profunda de los distintos regímenes de percepción del mundo que se han sucedido en las edades” (Virilio, 1997: 39).

El espesor óptico del paisaje decrece rápidamente a través de la pantalla. Crece la inercia y terminalización del ciudadano pero también crece la “amplificación óptica (electroóptica y acústica) del medio natural del hombre” (Virilio, 1997: 37). Hay una amplitud de la extensión del mundo “frente a la superpotencia de los medios de comunicación y de telecomunicación” (Virilio, 1997: 40). La ampliación de la telepresencia a distancia a través de estos medios tiene como consecuencia el crecimiento del sedentarismo. Las transmisiones a distancia conforman una sociedad del “en directo (live coverage) sin futuro y sin pasado” (Virilio, 1997: 41). Una ampliación del horizonte de la pantalla que al mismo tiempo es una contracción de la memoria o su reducción al entorno de la memoria inmediata, que crea una “confusión de lo cercano y lo lejano, del adentro y el afuera, trastorno de la percepción común que afectaría gravemente las mentalidades” (Virilio, 1997:

42). Como en Walter Benjamin, en la modernidad planteada por Virilio la confusión entre lo lejano y lo cercano, entre lo local y lo distante, es signo de una subjetividad dislocada, en donde lo lejano ha quedado dañado por la presencia local de la copia de aquello que es natural. Nos hemos apoderado de la lejanía a partir de su imagen reproducida, que es fugaz, repetible y carece de la duración e irrepetibilidad propia del objeto natural (Benjamin 2007: 154).

El filtro de la pantalla en tiempo real ya no sólo es monocromático (conformando la imagen mediante un espectro de superposición de colores), sino también monocrónico, es decir, trabaja sobre el tiempo de un presente intensivo (Virilio, 1997: 45) que es fruto de la velocidad límite de las ondas electromagnéticas. Ahí es donde el tiempo se detiene en el instante de la televisación directa. Virilio reconoce que la detención del tiempo procede desde la existencia del punto de fuga, del relieve, de la perspectiva, del vértigo, del *punctum*, de la gravedad, todo ello como formas de precipitación de la percepción (Virilio, 1997: 47). La óptica cinemática provoca estas impresiones visuales dinámicas, las cuales, insiste Virilio, se comportan como formas de contaminación dromosférica. Incluso las formas del arte, que tenderían a su expansión territorial, sufren de una contracción que Virilio recupera de las ideas de Becket (Virilio, 1997: 50). La detención del tiempo es una detención del mundo, un vértigo del tiempo en donde se contrae el “cuerpo del espectador pasajero” (Virilio, 1997: 51). La crítica a esta problemática temporal lleva a Virilio a reconocer en la velocidad de los medios electroópticos y acústicos un último vacío, “un vacío que no depende ya del intervalo entre los lugares, las cosas, y por tanto, la extensión misma del mundo, sino de la interfaz de una transmisión instantánea de las apariencias lejanas” (Virilio, 1997: 51). La lejanía

contraída es la lejanía despojada de aura (Benjamin) o despojada de tiempo largo y espesor, como actualiza Virilio.

La crítica de Virilio abre la paradoja implícita entre la expansión y la contracción descritas en los ámbitos de la teleacción. **¿En que medida el régimen de visibilidad del instante real fomenta una pérdida de relieve, espesura y profundidad? ¿El dominio (tiranía para Virilio) del instante del tiempo real ha dado lugar a un estancamiento de la movilidad, que pudiera ser también de lo anímico, de la energía o del alma? ¿la sociedad “en directo” está dando lugar irremisiblemente a una “civilización del olvido” del pasado y del futuro, viviente sólo del aquí y ahora, de la telepresencia del mundo entero? ¿Cómo relacionar estas descripciones graves, polémicas y radicales expuestas por Virilio con su propia crítica del tiempo?**

Antes de sacar conclusiones sobre estas disyuntivas, retomemos algunas aproximaciones básicas sobre el tiempo real que hemos abarcado hasta aquí. La memoria inmediata, detenida, débil, sincrónica, fotográfica, perspectivista, que fija el presente, tiene la cualidad de distanciarse la duración, la temporalidad densa y el relieve del acontecimiento. La oposición que evidencia Virilio entre lo instantáneo ultradelgado y lo espacio-temporal profundo pasa por la geometría, la óptica y la cinética, pero se instala también en toda una serie de expresiones, percepciones, apropiaciones y demás recovecos de la cultura urbana contemporánea.

La ahistoricidad de la pantalla, la contaminación del entorno reducido a la velocidad de la luz extensiva y penetrante, el mundo “detenido” se extiende de igual modo a la política o a la economía, ya de por sí degradadas por factores éticos, burocráticos o sistémicos, pero también a todo tipo de representaciones expuestas, incluso a los territorios del arte, el cuál aparentemente estaría exento de

cualquier tipo de contaminación. La crítica de Virilio invade vertiginosamente todos los campos, en tanto la dimensión temporal intercede no sólo en lo espacial sino en las formas materiales e inmateriales de lo expuesto (o del valor de *exponibilidad*, también descrito por Benjamin). Igualmente, el tiempo inmediato y detenido que predomina sobre el de la profundidad en devenir, tiene su corolario en la crisis del objeto y del sujeto.

La visión de Virilio expone a un sujeto aplanado, desprovisto de terreno, de trayectos y espesuras de continuidad tangibles; un sujeto aparente, ultrarrápido, aislado del paisaje, de horizontes y desplazamientos físicos. Un sujeto terminal cuya subjetividad se halla adelgazada, en principio ante la transición de la movilidad física hacia la inmovilidad estacionaria, sujeta y conectada a la máquina. La reducción del espesor óptico en la pantalla es correlativa a la reducción de la movilidad locomotor del individuo. Al mismo tiempo, la perspectiva electroóptica, y sobre todo la de la telepresencia inmediata definida por los límites de la luz, configura una identidad de los seres despojada de movilidad, pero inserta en la interactividad. En el mismo sentido, la reducción del sujeto es la del objeto y el espacio, aplanados en pantalla y adelgazados de su profundidad real.

La crítica de Virilio empalma con las hipótesis sobre la densidad de los acontecimientos, la singularidad de los flujos y trayectos, la historia extensa territorializada y reterritorializada expuestas por Deleuze y Guattari, las cuales recuperamos en el capítulo anterior. Mediante una inversión del sentido, Virilio problematiza una densidad temporal desdibujada para perfilar un modo ser del tiempo contemporáneo en estado crítico. El tiempo presente estaría agobiado por el presente mismo, volcado hacia sí mismo, como viendo hacia dentro pero de manera detenida, casi contemplativa. Si la detención del tiempo es su vivir en un

estado presente permanente, las perspectivas del pasado y del futuro estarían en el olvido. Habría que problematizar esto con referencia, como ya vimos, al tiempo agustiniano, que al menos tiene la cualidad de moverse hacia atrás y hacia adelante aún estando inmersos en un presente que lo engloba todo. Pero en la crítica de Virilio parece haber un presente sin referencia extensiva en el tiempo, fijado en un transcurrir y carente de duración (de historia).

En este sentido podríamos reconocer en Virilio la nostalgia por el tiempo que se extiende hacia atrás o hacia adelante, pero al mismo tiempo, y a diferencia del devenir intuitivo agustiniano que se integra siempre en un tiempo presente, se decide a definir, encontrar y rebasar la barrera que fija el tiempo en su ámbito de velocidad, entendida como el tiempo-luz. ¿Tendríamos de alguna manera que rebasar los límites de esa barrera de temporalidad luminosa para despojarnos del presentismo del tiempo actual? ¿Es esa barrera una condición, una necesidad o una causalidad del orden temporal, tal como vimos con las concepciones clásicas del orden temporal provenientes de la filosofía?

Para responder a estas cuestiones habría que decir, por una parte, que estos dilemas no hacen más que insistir en la relatividad del tiempo, permitiéndonos así no desechar ni los conceptos ordenadores del tiempo, insertados en medidas y controles que se aproximan a la exactitud y reguladas por numerosos instrumentos, ni tampoco las perspectivas intuitivas que nos aproximan a las persistencias y presencias del tiempo en la experiencia de los sujetos. El tiempo ordenador, más ligado al tiempo cronológico, y el tiempo intuido, más vinculado a la experiencia interna de los hombres, forman parte de las condiciones existenciales acumuladas en la vida moderna (posmodernas o globales, para quienes prefieren estos términos). El tiempo mediado por la velocidad de la luz sigue siendo ordenador

a la vez que prefigura percepciones e intuiciones que conforman toda cultura. El problema, siguiendo la línea de Virilio, sería preguntarnos si el futuro ha sido clausurado. En este sentido, en una de sus reflexiones expone que el futuro ya no sólo está negado en el espacio tiempo contemporáneo de la exclusión, sino en una modalidad ubicua que denomina la *forclusión*, es decir, el encierro y autoencierro en el que se halla imbuida la corporalidad humana mediante las tecnologías de la teleacción (Virilio, 2003).

Es justamente el asunto del control a distancia, de la teleacción, el campo de batalla que atenta contra la posibilidad del futuro: Esa posibilidad que el tiempo heideggeriano enuncia como la autenticidad del ser, aun cuando esté planteada de manera abstracta y trascendental. Hoy podemos encontrar, con la distancia de las prácticas expuestas en las redes y más allá de todo discurso trascendental, numerosos ejemplos de la persistencia del tirano presente viriliano. El no futuro que proviene del sentido común, del alegato generacional contra las exclusiones del presente posmoderno, de la negación a proyectos de vida extensivos en el tiempo, también tiene su reflejo en las declaratorias de las élites dominantes, que ya nombran la entidad excluida -generación del *no futuro*- como cifra estadística digna de ser clasificable. La *forclusión* como negación del futuro también estaría claramente representada por los procesos crecientes de migración, caracterizados por una movilidad desterritorializante que busca y encuentra el futuro negado, y cuya barrera más palpable es la violencia que interrumpe el acceso al mismo.

En el entorno virtual, mediatizado y extendido de las redes, el dilema queda por ser reconocido y explorado. Sería inadecuado plantear *a priori* que la tecnología de la teleacción nos tiene negada la posibilidad misma del futuro. Podemos partir por lo pronto de que la transición crítica de Virilio replantea el

papel de las tecnologías, ubicándolas como factores fundantes de los modos de ser de la sociedad actual. Si vemos hacia adelante, pasada la revolución de los transportes y de las transmisiones, quedaria en exposición el desarrollo de la revolución de los trasplantes, que insertaría en el mundo digitalizado la densidad orgánica y genética, haciendo aún más problemático el problema del tiempo, de modo que apenas estaríamos en los inicios de esa transición crítica y, por tanto, de reconocer sus verdaderos alcances.

Antes de continuar esta exploración del tiempo al interior de las tecnologías telemáticas (en particular mediante el video *streaming*), que revisaremos a continuación, recuperamos hasta aquí la postura de que el mundo expuesto y sobreexpuesto en tiempo real, diferido y transmitido por flujos y ondas que abarcan los ámbitos digitalizados de las redes, se encuentran rompiendo distancias y proximidades, creando un mundo paradójico de extensiones y contracciones, de amplificaciones y reducciones, de profundidades y planicies, de ensanchamientos y adelgazamientos. El problema planteado por Virilio, en este sentido, nos lleva así a indagar la manera como estos conflictos se resuelven en nuestras sociedades actuales, poniendo en el horizonte el problema que el propio Heidegger establece en su filosofía: el tiempo está ligado intrínsecamente al problema del ser, de las entidades que pone en juego la perspectiva que nos lleva a pensar y reflexionar sobre ello.

En este sentido, algunas conclusiones sobre el debate abierto por Virilio al respecto del tiempo y del mundo tecnologizado y urbanizado, podríamos resumirlas de la siguiente manera:

- El tiempo presente, predominante como modo de reproducción social y como estrategia de exposición de los acontecimientos, tiende a deteriorar la densidad temporal, en detrimento del tiempo pasado y del tiempo futuro.

- El desarrollo contemporáneo de las tecnologías digitales está ligado a la perspectiva temporal en tanto su funcionamiento depende de las velocidades de transmisión de la información, de tal manera que los alcances, accesos y usos de dichas tecnologías están regulados por el aceleramiento en los flujos de información, cuyos límites están dados por el límite de velocidad de la luz.
- La perspectiva viriliana nos previene de un modo de ser contemporáneo caracterizado por el inmediateismo y el autoencierro de la sociedad y del individuo, cuyos horizontes vitales se encuentran trastocados por intermedio de las nuevas tecnologías de la comunicación, poniendo en crisis (estado crítico) problemas como la comunicación y el diálogo que estas tecnologías ofrecen como premisa, a partir del ensanchamiento de opciones desarrolladas audiovisual e interactivamente.
- La perspectiva temporal experimentada y vivida por los sujetos a través de las tecnologías interactivas de las redes, se convierte en un asunto relevante en la medida que las herramientas exploradas y codificadas en el mundo digital incorporan intercambios y habilidades vinculadas a la instantaneidad, la simultaneidad, la transparencia, al igual que formas de concurrencia asincrónica y discontinua, todas ellas relativas a lo temporal.

Esta temporalidad en las cualidades emergentes y aceleradas de las redes digitales nos hace preguntarnos, por un lado, por la manera como inciden estas cualidades en la conformación y en los comportamientos de individuos y sociedades, y por otro, en las herramientas mismas que son depositarias de estas cualidades temporales involucradas en el uso e interacción en las redes, particularmente sus campos telemáticos.

Para ello, mi elección se centra en las tecnologías *streaming* como ejemplo aglutinador de diversas formas de comunicación audiovisual que, a la vez que se mueven en ámbitos claramente temporales, ha penetrado pública y globalmente con tal profundidad que merece un análisis que permita adentrarnos en las experiencias y apropiaciones de los sujetos que las utilizan. Recordemos que cuando Heidegger se refiere al tiempo es siempre en función de la conformación del ser. El ser se constituye como *ser ahí* en la medida de la temporalidad, haciendo conciente su condición mortal (el *ser para la muerte*), su apertura ante el mundo (el *estado de abierto* del ser), su incompletud (el *estado de inconcluso* del ser), es decir, sus posibilidades de ser, que siempre tienen como horizonte el futuro. Si es el tiempo el que constituye al ser, resulta interesante explorar esas tecnologías que inciden directa e indirectamente en los distintos aspectos de la temporalidad, y a partir de ello entender qué rasgos de individualidad y socialidad se están conformando a partir de su proliferación.

2.2 El flujo audiovisual *streaming*

2.2.1 El fenómeno *streaming* y sus aspectos tecnológicos

La tecnología aplicada en redes *streaming* representa una condensación de diversas características peculiares que forman parte de la transición entre los medios de comunicación analógicos y los medios digitales. El *streaming* (flujo continuo de audio y video por la red) es un fenómeno comunicativo mundializado y en proceso de *territorialización*, con implicaciones culturales relevantes para el conjunto de sociedades, grupos y generaciones implicadas en su producción y consumo.

Basado en las capacidades *conectivas* y *distributivas* de Internet, el *streaming* acumula y expande la cualidad transmitiva de flujos audiovisuales en tiempo real, es decir, las trasmisiones en directo o *en vivo*, iniciadas por la radio y la televisión. El *streaming* circula en medios con un alto grado de interactividad hombre-maquina (los entornos *hipermedia*), propio de las tecnologías multimedia y cibernéticas, lo cual ha provocado su expansión en forma rápida y explosiva. Podemos decir que la tecnología *streaming* está configurando un campo tecnológico propio, con una amplia gama de intercambios y flujos audiovisuales e informáticos multiplicados en los entornos telemáticos. Es un mundo que atraviesa tecnologías y modos de percepción sociales e individualizadas. De la históricamente limitada (aunque siempre creciente) y elitizada producción cinematográfica y televisiva, concentrada a nivel mundial por monopolios, corporaciones y demás productores de contenidos dentro de la industria de los medios o de la industria cultural, el *streaming* ha logrado ampliar y difundir su acceso y salida a una vasta población mundial interconectada, reuniendo en poco tiempo a millones de usuarios, al mismo tiempo que reproduce o actualiza los procesos masivos, industriales y corporativos que conformaron y han caracterizado las transmisiones en vivo analógicas tradicionales.

Tecnológicamente hablando, el *streaming* consiste

“en la distribución de audio o video por Internet. La palabra *streaming* se refiere a que se trata de una corriente continua (sin interrupción), a la que el usuario puede acceder escuchando o viendo contenidos audiovisuales en el momento que quiera. Este tipo de tecnología permite que se almacene en un bufer lo que se va escuchando o viendo. El *streaming* hace posible escuchar música o ver videos sin necesidad de ser descargados previamente. Sintetizando, desde la aparición del Real Audio 1.0 de la compañía Real Networks se puede tener una radio en línea.” (<http://es.wikipedia.org/wiki/Streaming>).

En forma más simple *americandominios.com* define al streaming como “ver u oir un archivo directamente en una pagina web sin necesidad de descargarlo antes al ordenador o computador” (<http://www.americandominios.com/conta/knowledgebase/206/1-Que-es-Streaming.html>). La tecnología *streaming* apareció en 1995 como una solución ante la imposibilidad de ver videos o escuchar audios por Internet sin que los archivos de audio y/o video tuvieran que ser descargados previamente y por completo para ser reproducidos. El lanzamiento de *Real Audio 1.0* permitió la reproducción de archivos contenedores de audio al mismo tiempo que eran descargados, logrando con ello un tiempo de espera mínimo para su reproducción. Para lograr esto se utilizan *códecs* (archivos en la computadora que permiten descifrar el contenido de un determinado archivo multimedia), así como protocolos como UDP (User Datagram Protocol) y RTSP (Real Time *Streaming* Protocol), que posibilitan el flujo de datos en tiempo real, estableciendo y controlando los flujos sincronizados de datos, y actuando como un mando a distancia de un servidor multimedia que distribuye el contenido audiovisual a la red.

Estos protocolos, a diferencia de los extendidos para datos como el *HTTP* y *TCP* (estandarizados para correos electrónicos y páginas web), permiten la transferencia continua y sin interrupciones de los paquetes de información, sin necesidad de esperar una confirmación de que esos datos han llegado al servidor. Una cualidad propia de los datos multimedia es que no se afecta gravemente la totalidad de la transmisión por el hecho de perder datos o de que existan errores en los datos transmitidos. En otras palabras, con los protocolos *UTP* y *RTSP* los datos perdidos durante la transmisión se integran al resultado obtenido (los *errores* son visibles), otorgándole características peculiares a los contenidos de audio y video por Internet. Esta peculiaridad, como veremos adelante, tiene consecuencias

interesantes para el propio medio *streaming*, pues reviste al resultado de cualidades específicas, incluyendo sus irregularidades y aleatoriedades, que en buena medida van a conformar al lenguaje *streaming*, tanto en el sentido de los géneros y temas, como en los formatos y elecciones tecnológicas.

El flujo de datos en las transmisiones *streaming*, que procede de paquetes de información enviados en forma ininterrumpida, está sujeto a contingencias propias de esta tecnología. Una de ellas son las demoras o *lags*, que se producen cuando los datos escasean, ya sea por interrupciones en la conexión o por sobrecarga de datos en el *ancho de banda* (es decir, en el acceso y velocidad de bajada y subida de datos). Para “corregir” de alguna manera esto, el *buffer* en los reproductores multimedia, que funciona como una especie de memoria, almacena una reserva de datos con el fin de que la reproducción no se detenga. Esta especie de precarga, como se le conoce comunmente, es similar a la que utiliza un reproductor de CD portátil para evitar saltos en la reproducción musical debida a vibraciones o traqueteos del aparato.

Estos aspectos provocan que el audio y el video adquieran una calidad determinada que se actualizará rápidamente a medida que se modifican las velocidades e implementos usados en la transmisión y distribución de contenidos. De aquí procede, por ejemplo, el peculiar sonido (en forma de eco o retroalimentaciones sonoras) en las transmisiones de radio por Internet, así como los saltos y pixelaciones durante la reproducción de un archivo *videostreaming*, dependientes de varios factores entrelazados: tipo de codificación y protocolo, estado y velocidad de la conexión, cantidad de demanda de los archivos solicitados para reproducción, región o localidad del servidor que provee las conexiones, etc. Así, cuando la demanda de usuarios de un archivo *streaming* rebasa la capacidad de ancho de

banda, los usuarios sufrirán cortes o *lags*, frente a lo cual han surgido un conjunto de organizaciones y empresas que se encargan de proveer dedicadamente ancho de banda para *streaming*, con el fin de optimizar y garantizar el acceso y la calidad del mismo.

A medida que la tecnología *streaming* ha avanzado, la transmisión de datos de audio y video se realiza con cada vez mejores estándares de compresión, tamaño y calidad. En este sentido, los usos y formas de producción audiovisual se han transformado, al mismo tiempo que se han diversificado los contenidos, la cantidad y los tipos de productores de los mismos, todo ello en función del conjunto de tecnologías usadas para hacerlo posible. El funcionamiento de la tecnología *streaming* nos permite entender de mejor manera esto.

El proceso inicia cuando el cliente u ordenador se conecta con el servidor, que le envía a su vez el archivo a reproducir. El cliente comienza a recibir datos del archivo que se almacenan en el *buffer*, como vimos anteriormente. Cuando el *buffer* se va llenando con una parte del archivo, el reproductor del archivo lo empieza a mostrar a la vez que continúa descargándolo. Asimismo,

El sistema está sincronizado para que el archivo se pueda ver mientras éste se descarga, de modo que cuando el archivo acaba de descargarse el fichero también ha acabado de visualizarse. Si en algún momento la conexión sufre descensos de velocidad se utiliza la información que hay en el *buffer*, de modo que se puede aguantar un poco ese descenso. Si la comunicación se corta demasiado tiempo, el *buffer* se vacía y la ejecución del archivo se cortaría también hasta que se restaurase la señal. (Alvarez, M.A.)

Este proceso es realizado mediante herramientas que se instalan como *plug-ins* (componentes que le agregan capacidades específicas a una aplicación

de software) en los navegadores de Internet, permitiendo mostrar contenidos multimedia *streaming*. Las tecnologías-marcas desarrolladas en este sentido como *plug-ins* son principalmente cuatro: *Real Media*, que dió origen al *streaming*, es la que permitió su expansión y estabilización, y es la que tiene mayor experiencia en el sector, pues ha desarrollado muchos productos orientados a la distribución de archivos multimedia; *Windows Media*, por su parte, es la apuesta de Microsoft en el ramo *streaming*, y posee una cuota de usuarios considerable a medida que su *plug-in* se integra a la instalación del sistema operativo que fabrica; *Quick Time* es el tercer formato, con menos cuota de mercado pero integrado en los sistemas operativos Mac OS; el cuarto es *Flash Media*, de reciente desarrollo e impulso en los campos del video, la animación y la navegación por Internet.

Estos formatos han dado lugar a sinnúmero de sitios que ofrecen servicios de transmisión de contenidos audiovisuales y que utilizan una u otra opción en el formato *streaming*. Así por ejemplo, el portal de video bajo demanda *YouTube* utiliza el formato *flv* (flash media video), al igual que los portales de transmisión en vivo como *Ustream*, *Kyte.tv* o *Justin.tv*, mientras la distribución de películas u otros contenidos autorales circulan en los formatos *wmv* (windows media video) o Quick Time *mov* para video y *wma*, *mp3* y *mpge* para audio. La proliferación reciente (2008-2010) de sitios para transmisión *streaming*, que han adoptado como estandar general el formato *flash video*, ha dejado al creador original RealMedia rezagado en el campo del consumo masivo, pero fuerte en el desarrollo de *códecs* y protocolos, como las que ofrece en su reproductor para la bajada optima y programada de archivos multimedia *vod*.

Actualmente el mercado de portales de visionado y transmisión *videostreaming* está claramente dominado por el formato *flash video*, quizás gracias

a la buena calidad de imagen que ofrece, además de su adaptación a los formatos HD, con aún mejores resultados y sin agotar demasiados recursos. Los otros formatos subsisten pero se orientan a sus propias plataformas o están dedicados a proyectos específicos y no masificados en la red (proyectos intraorganizacionales, académicos o universitarios, artísticos o personales). El auge observado en la transmisión *streaming* nos habla de sus logros en el mercado de la navegación, soportado por millones de usuarios que está siempre en crecimiento. El Top 5 de los sitios de *videostreaming*, según *emma.best*, tiene el siguiente orden: *YouTube.com*; *Vimeo.com*; *Metacafe.com*; *Hulu.com* y *Veoh.com*.

Revisando los contenidos de estos sitios nos damos una idea de la inversión en recursos, conocimientos y habilidades de los productores tradicionales de contenidos audiovisuales y de televisión -sobre todo de televisión por cable-, además de los productores amateurs y multitudinarios que acceden a estas herramientas. En conjunto han establecido un acervo de intercambios y contenidos que sorprende por su número y diversidad, aunque sigue una tendencia clara hacia el predominio de los contenidos que invierten más recursos. La conquista de mercados a través de la oferta gratuita o con costo a cuentas de usuario permite réditos potenciales, ya sea mediante patrocinios o por la oferta de servicios especializados, tales como la adquisición de archivos o el acceso sin restricciones y/o enriquecido a los mismos.

En este sentido, el movimiento generado por los entornos *streaming* funciona en forma similar a la de cualquier mercancía, segmentándose y jerarquizándose en función de opciones genéricas y temáticas, de calidades y servicios añadidos, de accesos libres y restringidos o por pago. Si en un principio los sitios sociales de *videostreaming* ofrecían un acceso libre y gratuito a todas las transmisiones,

con el crecimiento de los usuarios consumidores y productores de contenidos, poco a poco y debido al auge masificador, los accesos empezaron a restringirse y a ser ofertados con costos y oportunidades que fluctúan según el comportamiento del mercado. Esto ocurrió claramente con las transmisiones *streaming* en sitios sociales de contenidos de canales de cable ofrecidas por usuarios que comparten en su cuenta de usuario eventos que absorben mucha audiencia (como los eventos deportivos globalizados y regionalizados en su consumo).

Una vez más, el uso es en este caso es el que determina el desarrollo del medio, mientras oferta y demanda establecen un juego de tensiones que perfila el carácter de la industria y las tecnologías *streaming*. Así por ejemplo, los sitios *Hulu.com* y *Veoh.com* están dirigidos hacia el público que demanda en forma libre el acceso a series de televisión y programas comerciales famosos, convirtiéndose prácticamente en una extensión de la tv hacia internet, mientras sitios como *Vimeo.com* se dirigen hacia el mercado de los artistas y profesionales de la producción audiovisual, con una alta calidad y resolución en los archivos depositados, y *Metacafé.com* hacia el público que desea ganar dinero subiendo material propio y que aspira a ganar público y adeptos.

Habría también que reconocer que el espectador de Internet ha transformado el llamado carácter pasivo-receptivo del televidente en una participación más activa o productora de contenidos textuales, visuales y audibles a través de las redes. Los entornos sociales de estas redes, proliferantes desde el advenimiento del siglo XXI, están aprovechando una penetración audiovisual antes inexistente y hoy posibilitada por estas codificaciones *streaming* y su diversificación en calidades, resoluciones y formatos. La posibilidad efectiva de transmitir y recibir en vivo desde cualquier punto conectado (un nodo) imágenes y sonidos en continuidad, replantea

la presencia de los contenidos en tiempo real, articulando distintos niveles e intensidades de espectación y uso. Lo real, en este sentido, se está ampliando y a la vez contrayendo, funcionando, como muchos han observado, como algo que es la vez real y virtual.

La virtualización de lo real por medio del *streaming* atraviesa el aspecto tecnológico-material antes comentado, y circula digitalizado en el código binario que se plasma en pantalla. Pero también la virtualización es inmaterial, perceptiva y mental. Se instala en comportamientos y conforma estados del ser, modos de vivir el espacio y el tiempo, apreciaciones y proyecciones que van del individuo a lo social. Con el *streaming* la vibración cinematográfica (24 cuadros por segundo) tiene su propia particularidad. Esta vibración e irregularidad rompe la cadencia tradicional del cine y la televisión. Ciertamente al igual que aquellos, al consumirse fuera de las vivencias físicas reales, en forma mediatizada, tiende a ser una experiencia introyectiva y extrovertida a la vez.

La paradoja del *streaming* es la de un anonimato transgredido por el usuario expuesto al público, quien constata la instantaneidad e inmediatez de su mundo intermediado por la maquina y a la vez se encuentra separado de sus interlocutores. En este sentido la intensidad del acceso y la producción *streaming* se vive como una forma de aislamiento colectivizado. Se puede estar con miles y ante miles, pero la experiencia completa no dejar de ser aislada e individualizada. Esto es, se vive por un lado bajo la modalidad personalizada televisiva, pero también bajo un entorno colectivo fragmentado en el espacio y simultáneamente integrado en la transmisión virtual.

El *streaming* adopta la modalidad de la presencia en vivo tanto como de la presencia diferida. Esto lo hace un soporte con fuertes posibilidades de

sobrevivencia en el entorno de las redes. Sus cualidades como depósito de memoria digital y como medio de transmisión telemática son sólo su punto de partida. En esta medida la extensión de nuevos recursos en el *streaming* se habrá de desarrollar en correlación con la intensificación de sus contenidos. El predominio del instante real, presente y simultáneo del *streaming* en vivo, que define actualmente la supremacía del aquí y el ahora, del presente sobrecodificado y del exceso contemporáneo de la imagen, como vimos con Virilio, habrá de entrar en conflicto consigo mismo. Del exceso al vacío hay un solo paso, que es el de sus límites para responder a lo real, tanto en su forma física como en la imaginaria.

2.2.2. Modalidades y sentidos del *streaming*

Las computadoras y las redes han cambiado la forma de producir y distribuir contenidos de video y audio. El *streaming*, código actualmente “normalizado” de transmisión y recepción de video por Internet, tiene una doble modalidad: la recepción en “tiempo real” --producida en las transmisiones de audio y video en vivo--, y la recepción de audio y video “bajo demanda”. Ambas modalidades han logrado crecer en los últimos años en forma importante.

El video bajo demanda (*VOD* o *Video On Demand*), permite la recepción de contenidos de video y audio alojados previamente en un servidor de la red; ha proliferado enormemente a través de las redes sociales, tal como se observa en los sitios de concurrencia masiva como *MySpace* y *YouTube*. Millones de usuarios descargan y visualizan video bajo demanda, simultánea e ininterrumpidamente, ya sea en forma gratuita o bajo un costo establecido. Como vimos atrás, si antes era necesario precargar un archivo de audio y video para luego poder ser

visionado, hoy es posible visualizar y escuchar un contenido audiovisual en el momento mismo en que se está cargando o alojando en la máquina; en un video bajo demanda es posible acceder en cualquier momento a un punto específico de reproducción del contenido, como si fuese un archivo digital alojado en la máquina. Esta característica tecnológica de inmediatez y simultaneidad (*streaming* es flujo constante de información) le ha posibilitado el auge masivo que vive actualmente. ¿Hasta donde logrará desarrollarse esta tecnología, qué modificaciones importantes, en todos sus sentidos, habrá de producir y provocar?

Tal como lo logró la televisión, Internet ha conseguido por conducto de los sitios sociales (*Social Network Sites*) basados en la tecnología *streaming*, acceder a millones de usuarios en forma creciente. La diferencia fundamental respecto de la televisión es que por Internet circulan producciones individuales y sociales de todo tipo, “libremente”, mientras la tv emite contenido genérico especializado, predominantemente producciones comerciales y espectaculares, y en menor cantidad producciones culturales y educativas realizadas por profesionales y personal calificado. El cambio entre la transmisión televisiva y la transmisión por la red (telemática) no es un asunto menor. Con el *streaming* se modifica la manera de hacer y consumir video y audio. Miles de gentes incluso han reducido paulatinamente tiempos de visionado de tv, sustituyéndola por el visionado *streaming* através de Internet, sabiendo que su producción proviene de millones de usuarios.

Como el *streaming*, la transmisión televisiva procede también mediante la transmisión a distancia. Justamente lo lejano de la transmisión se opone a lo cercano de su recepción. Podríamos decir que la distancia real de la transmisión televisiva tiene su correlato en la distancia virtual de sus contenidos. Este alejamiento o distancia es evidente en géneros históricos como las series y las telenovelas,

con toda la carga de fantasía e ilusión contenida en el mundo que proyectan. Por su parte, podríamos decir que los contenidos audiovisuales en Internet plantean el problema de la distancia de otra manera. Aunque físicamente la transmisión *streaming* evidencia una clara distancia entre el lugar de emisión y recepción, virtual y tecnológicamente la distancia se achica y el contacto se estrecha, reduciéndose prácticamente a la velocidad de la luz de sus flujos y permitiendo que dicha reducción sea imperceptible.

Ciertamente, con la televisión nace la ruptura y compresión de la distancia. Los programas en vivo por tv, los programas de concursos y los noticiarios, establecieron por primera vez un contacto inmediato con el público por su carácter temporal simultáneo (en vivo y en directo). De ahí que grandes eventos como la transmisión de la llegada del hombre a la luna dirigida hacia millones de hogares en todo el planeta resultara un hito de la comunicación simultánea en vivo a fines de los sesentas del siglo XX. Sin embargo, los géneros noticioso y de concursos televisivos han recurrido cada vez más a discursos y artificios que impiden que la cercanía que siente el público hacia la transmisión en vivo siga siendo percibida como en un principio, con todo el sentimiento de verosimilitud, actualidad y simultaneidad que lo caracteriza. Tanto los noticiarios como los programas de diversión han transitado en las últimas décadas, en términos generales, por procesos globales de inestabilidad e incluso descrédito social (aunque siga sosteniendo *ratings* importantes), de tal modo que la distancia entre espectador y emisor se ha vuelto a imponer por la carencia de verosimilitud, pero sobre todo por la desconfianza respecto al discurso textual asociado a las imágenes transmitidas “desde el lugar de los hechos”.

En este contexto, las transmisiones *streaming* aparecen en buena medida como una respuesta al desvanecimiento del contacto en vivo y en directo entre emisor y espectador. La reducción de las distancias dentro del fenómeno *streaming* es provocado por una forma de acercamiento al medio caracterizada por nuevos modos de usarlo. La aproximación a lo cercano, a lo actual y a lo verosímil en el *streaming* se da bajo formas peculiares: en el ámbito de lo individual proliferan hechos reales e íntimos de la vida cotidiana; en buena medida circulan eventos extraordinarios protagonizados personalmente, difícilmente acreditados para ser expuestos por televisión; las expresiones autobiográficas y los gustos íntimos personales han tenido un auge no observado anteriormente; asociado a esto, el nombre real de los participantes es ocupado por un nombre virtual, etc.. Una analogía similar sería la diferencia existente entre los programas de televisión abierta en relación con los programas de televisión por cable, en donde ésta última tiende a abordar temáticas que se acercan a públicos especializados, por un lado, y que exploran aspectos de la vida cotidiana y de la intimidad en forma más verídica que la televisión abierta.

Las posibilidades extensivas (tecnológicas) del medio *streaming* han dado lugar a que millones de sujetos no sólo sean consumidores, sino también y principalmente productores. Lo que antes podían hacer sólo unos cuantos “creadores”, ahora lo hacen millones, convirtiendo al *streaming* en un medio popular, “casero”, “amateur”, que se traduce en un escaparate de los sentimientos, estados de ánimo, pensamientos y expectativas del público, tal como ciertamente lo había logrado consolidar la televisión en sus momentos de tránsito y crisis. En otras palabras, el medio de transmisión *streaming* se ha convertido en el conducto de actitudes y propósitos generalizados: consumir y producir contenidos

audiovisuales que, más allá de la unilateralidad televisiva, suscitan la aparición de temáticas y tratamientos diferentes, así como diversos recursos técnicos, modos de narrar y mostrar las cosas, más allá incluso de los estatutos profesionales de calidad que caracterizan la validación del medio audiovisual en general.

Si bien la producción amateur audiovisual surgió con la aparición de las cámaras de video domésticas, su proliferación y popularización encuentra en el *streaming* su medio más pertinente y potencial de difusión, paralelamente al crecimiento de la industria de creación de imagen digital en movimiento. Por su parte, las transmisiones simultáneas (que pueden ser vistas actualmente con un intervalo mínimo de retardo de siete segundos, el cual puede extenderse a más de un minuto mediante conexiones de baja velocidad), dieron inicio con las llamadas teleconferencias. Hoy sabemos que la gama de eventos en telepresencia es muy amplia: desde las conferencias a distancia, que reunían en un sitio determinado a un grupo específico con fines educativos, didácticos o corporativos, hasta las transmisiones vía Intranet (una red interna de usuarios conectados) de eventos en vivo con audio y video, ó las conexiones audiovisuales de persona a persona con transmisión de imagen y voz. En este marco nos preguntamos **¿Qué casos y problemas podríamos reconocer y analizar de este conjunto de producciones tan diversas? ¿Qué rasgos son rescatables para aproximarnos al fenómeno social y cultural desatado por estos medios?**

2.2.3 La experiencia del “*en vivo*”

La diferencia entre un medio de comunicación o transmisión de datos y otro diferente a él, reside en buena medida en sus formas de percepción. Así ocurre entre el

medio televisivo y las transmisiones audiovisuales por Internet. Así ocurrió también con el cambio entre la percepción cinematográfica y la televisiva. No sentimos y comprendemos lo mismo si vamos al cine que si vemos esa misma película por televisión. Del mismo modo, es diferente nuestra percepción si vemos una película por Internet. ¿Qué ocurre aquí? ¿Se mantiene vigente el principio mcluhaniano de que el medio es el mensaje?

Un primer elemento distintivo de la transmisión audiovisual por la web es la proliferación de puntos o lugares de transmisión. La percepción del consumidor es otra al reconocer que el origen de los contenidos se ha socializado, aún cuando sepa que detrás de los mismos hay un lenguaje y formas visuales que vienen del pasado. Como consumidor puedo saber que eso que veo y oigo existe desde hace tiempo: por ejemplo la transmisión, desde una cabina de radio, de un programa musical. La sensación propia de vivir o estar presente en el momento de un evento realizado en vivo, que a su vez puede reconvertirse en una transmisión a distancia, sea ésta analógica o digital, se manifiesta de diversas maneras. No es lo mismo saber que un locutor está transmitiendo ahora mismo aquello que escucho por medio de la radio, que ver esa misma transmisión a través de una señal audiovisual por Internet, con la posibilidad de entrar incluso en contacto personal con la cabina de transmisión a través de un *chat*. La sensación de presenciar audiovisualmente dicho evento es diferente y, al menos, más ampliada o extendida en el segundo caso. Todas nuestras experiencias de participación en eventos públicos constituyen parte fundamental de nuestra formación audiovisual. Somos en buena medida lo que construimos a través de imágenes, experiencias y percepciones de cosas vividas, a lo largo de nuestra historia personal y colectiva.

Si imaginamos el papel que tuvieron los eventos teatrales o públicos en las culturas clásicas, que es reconocido como un rasgo clave en la conformación de su cultura, podemos también imaginar la importancia contemporánea de los eventos realizados en vivo. El paradigma helénico de la comedia y la tragedia teatral es muy poderoso: conforma la cosmovisión de los pueblos que como espectadores atendieron dichos espectáculos. (Balandier 2000) Cualquier cultura cuenta con estas experiencias colectivas, y ha correspondido a cada cual interpretar y valorar de una u otra manera su carácter, su función social, su desarrollo e impacto cultural.

Cuando nos enfrentamos por vez primera a un evento público nuestra respiración se agita. Observamos lo que ocurre pero de alguna manera también nos sentimos observados. Somos parte de las acciones, pues intervenimos en mayor o menor medida en ellas, al menos como público que aprueba o desaprueba la experiencia vivida. Nuestra percepción no sólo se manifiesta como un proceso que vivimos internamente. Manifiestamos nuestras vivencias del momento externándolas a través de gestos, aplausos, risa, llanto, enojo, tensión o relajación. Todas estas experiencias corporales vienen hacia nuestra comprensión, pero no están determinadas necesariamente por formas de apropiación racional. Por el contrario, en su mayoría, las reacciones que experimentamos tienen un carácter emocional. Sea un evento recreativo, artístico o político, vivimos emocional y sensorialmente toda su duración. Provoque o no nuestra aprobación (acción en donde sí interviene la razón), no podemos permanecer indiferente ante lo que vemos y escuchamos. Esa *no indiferencia* es una experiencia emotiva y corporal de la que no podemos evadirnos.

¿En qué medida nuestras experiencias anteriores de eventos en vivo determinan nuestras experiencias contemporáneas? ¿Cuáles la diferencia entre

unas y otras? ¿Qué diferencias podemos hallar entre lo que experimentamos emocional y racionalmente? Pongo un ejemplo: en la infancia, el circo constituye una de esas experiencias inolvidables. Recuerdo personalmente el bochorno y la vergüenza que sentí cuando un payaso de circo, montado en motocicleta a veinte metros de altura sobre un alambre tendido, encendió su artefacto móvil, calentó motores, arrojó una impresionante humareda, pero nunca logró hacer avanzar un centímetro la moto. Durante largos minutos, que llenaron la carpa de humo blanco y de un olor penetrante a gasolina, el payaso logró el desconcierto del *respectable* público, provocando ciertamente la risa de muchos (no precisamente la risa que el payaso esperaba), pero también el bochorno de quienes como yo, siendo niño, creíamos en la audacia de su acto. Al renunciar a su malogrado *sketch*, la cara triste pintada literalmente en el rostro del payaso adquirió para mí una enorme dimensión: él era la encarnación misma del fracaso, provocando en mí una sensación enorme, pública, de humillación y vergüenza.

Vista a distancia, la anterior experiencia en el circo como representación de un acto público causa risa y diversión. Experimentada en su momento, podría generar en muchos angustia y desesperación, debidas al fallido acto anunciado. En este sentido, la vivencia de lo presenciado difiere de su experiencia posterior. Una cosa es el momento propio de lo vivido, es decir, las afecciones, sensaciones, reacciones que dicha circunstancia provoca; otra es la experiencia que extraigo de aquel momento, es decir, lo que tal suceso me hace pensar, recordar e incluso olvidar. En ambos momentos intervienen lo emocional y lo racional, en donde no podemos afirmar contundentemente que lo emocional anteceda a lo racional, o a la inversa.

Lo mismo podemos decir que ocurre en un acto masivo de tipo político. Recuerdo uno que no deja de impresionarme cada que me viene a la mente: se trata del cierre de campaña hacia la presidencia de la República del dirigente sindical Valentin Campa en 1976. Campa y el Partido Comunista no contaban en ese entonces con registro legal para participar en la contienda electoral, que no era tal y estaba por demás decidida, pues el único candidato de los cuatro partidos postulantes era José Lopez Portillo. El acto se realizó en la Arena México y la concurrencia fue nutrida, la participación efervescente y el ambiente lleno de emotividad y expectación. Más allá de mi comprensión puntual de ese momento político, me envolvió entonces un suceso extraordinario: un amigo de mis padres se encontraba filmando el evento con una cámara de 16mm. Ahí, entre nosotros, realizando su labor de documentalista, me pareció que aquel personaje estaba haciendo algo muy importante. No tenía una conciencia precisa de que el hecho de registrar el acontecimiento permitiría luego que pudiera ser visto por más personas además de las que nos encontrábamos ahí. No creo haber cobrado conciencia de esa posibilidad hasta tiempo después, pero mi intuición infantil me decía que a través de la mirada del cineasta estaban las miradas potenciales de más gentes. La campaña sin registro de Campa le hizo obtener millones de votos en las urnas, aún cuando su nombre no apareció en las boletas electorales.

El suceso, en este sentido, no fue menor, pues fue el preámbulo de la legalización del Partido Comunista en México, y las consecuentes reformas políticas que configuran el espectro político actual del país. Sin embargo, para mí, la relevancia del acontecimiento tuvo que ver con un acto asociado al mismo, convirtiéndose en motivo de mi atención e inquietud. Había sido partícipe de la manera como un evento en vivo es registrado, lo que implica su posibilidad de

proyección diferida. Si bien en ese entonces hubiera sido posible, tecnológicamente hablando, una transmisión en directo del cierre de campaña de Campa a menos que una televisora nacional lo hubiera hecho, no ocurrió así por las mismas razones por las que hoy se censuran actos políticos que no convienen a los medios masivos que dominan el espectro televisivo, además de la distancia histórica que los medios comerciales guardaban (y lo siguen haciendo) respecto de los eventos sociales y políticos.

Actualmente, la posibilidad de hacer extensiva una transmisión audiovisual rebasa completamente aquello que virtualmente podía realizarse hace tres décadas. En 2002, por ejemplo, fue posible que más allá de las decenas de miles de personas que presenciaron físicamente la llegada de los indígenas zapatistas al Zocalo de la ciudad de México, otras miles más presenciaran virtualmente dicho evento a través de transmisiones simultáneas por medio de Internet, en un momento en que apenas iniciaba la tecnología *streaming* en los pocos servidores dedicados a ello en ese entonces.

Una de nuestras primeras experiencias de la presencia en vivo de un acontecimiento comunicativo mediado la podemos ubicar estrictamente en la llamada telefonica. ¿Qué decir de esa primera llamada que hicimos con un teléfono en mano, de las sensaciones y estados de ánimo que provoca? ¿Qué representa ello para las nuevas generaciones que nacen con dicha tecnología integrada por completo a su vida cotidiana? La llamada por telefono es el antecedente directo de la comunicación vía *chat*. La presencia simultánea telefónica nos hace partícipes de una conversación fluida que, a pesar de hacer coincidir a dos personas, nos introduce a una situación de concurrencia pública diferente a la de un diálogo habitual. Cuando decimos “no me gusta hablar por telefono” de hecho estamos

reconociendo la diferencia del modo particular de comunicación telefónica, carente del vivencial cara a cara.

Esa cualidad de lo no presencial físico, aunque la presencia se dé a distancia, nos introduce en un estado perceptivo en el que nuestro interlocutor no sólo se ubica allá, en el punto desde donde me está hablando. También está aquí conmigo a través de su voz, pero también en ese espacio físico intangible de las ondas eléctricas por las cuales puede llegar hasta mí. Esta inubicuidad absoluta del lugar físico de la conversación (aquí, allá, en el trayecto...) es percibida con una emoción singular. Personalmente puedo decir que mi primera llamada me dejó mudo. No supe decir nada, no podía comprender estar hablando con la abuela sin verla. Fue aterrador darme cuenta del incomprensible abismo de la distancia recortada por un medio desconocido por mi experiencia de entonces a los seis años.

¿Tendrá alguna diferencia esta propiedad intrínseca de la conversación telefónica en relación con una conversación por chat a través de Internet? El espacio de conversación es, por supuesto, igualmente inubicuo o paradójico. Está en mi pantalla y en la de mi interlocutor, pero también circula por la red a través de los servidores que me proveen el acceso a Internet. Puedo comunicarme al mismo tiempo con otras personas y formar un grupo en *chat*, cosa que la propia llamada telefónica también permite por medio de la bocina abierta. Pero en el *chat* las propiedades se extienden. En su origen, que es hasta ahora su forma más extendida y usada, el *chat* recurre al lenguaje textual escrito, lo cual lo asocia al mundo literario y particularmente al desarrollado en los *e-mails* o correos electrónicos, que tienen como antecedente obviamente al género epistolar. El cruce y la articulación de herramientas, lenguajes y códigos le otorga al *chat* una

dimensión propia, que si bien en un primer momento podríamos ver en un sentido acumulativo (chat = mail + e-mail + teléfono), constituye en sí mismo un medio peculiar por el uso, las formas de percepción y las experiencias que ha construido en su devenir.

El uso hace al medio. El *chat* ampliado que incorpora, además de lo textual, el uso de audio y eventualmente el video, permite conexiones desde cualquier punto de la red a cualquiera punto similar en el planeta, dando lugar a que incluso las llamadas de larga distancia empiecen a ser sustituidas por este medio, que resulta ser menos costoso. Al establecer conexiones ampliadas a través de la concurrencia de varios usuarios, el *chat* desata reacciones inusuales, modificando la manera de comunicarse en forma paralela con los partícipes de una charla. Se pueden realizar también conversaciones simultáneas con varios interlocutores, de tal manera que los tiempos de comunicación se distienden o extienden libremente. La ruptura o apertura de los contactos también depende de la discrecionalidad del usuario, dando lugar a una experiencia de lo público asociada a lo privado en una forma muy peculiar. **¿Es a la vez una experiencia más intensamente pública y al mismo tiempo más intensamente privada?** Partamos al menos de que la manera en que lo público se mezcla con lo privado es una característica fundamental de estos entornos Internet.

En este sentido, eso que hace algunos años y décadas estaba claramente delimitado, hoy en día se ha entremezclado de tal manera que no es tan fácil distinguir lo uno de lo otro. Es decir, por un lado la realización de un evento, por otro su transmisión simultánea en vivo a través de determinada tecnología, y por último su retrasmisión o recreación a través de un documental en cine, un programa

de televisión o un video en Internet, aparecen hoy en día integrados a través de las tecnologías digitales. Si hace décadas esto era imposible, hoy podemos confundir la transmisión de un evento, sea por televisión o por la web, y pensar que se está realizando en el momento mismo en que lo vemos. Una confusión que no es menor, pues incide en la manera como lo percibimos. Es un fenómeno perceptivo que tiene que ver con la enorme proliferación de transmisiones en vivo y retransmisiones diferidas.

¿Qué podemos decir de la experiencia contemporánea de las transmisiones a distancia, que están entrando en una fase explosiva a través de los entornos de las redes? Ya habíamos experimentado desde hace décadas a través de la televisión, un sinfín de transmisiones a distancia mediante enlaces en directo en noticieros, en eventos de gran envergadura o en generos de un largo desarrollo como los programas de concursos, hasta llegar incluso a los *reality shows*. Pero hoy podemos hablar de una inusitada proliferación de transmisiones de eventos en vivo o incluso de eventos pasados, de programas preproducidos o de producciones dedicadas a públicos específicos, de conferencias o chats con audio y video, etc., que se han extendido mediante innumerables géneros y canales de proyección.

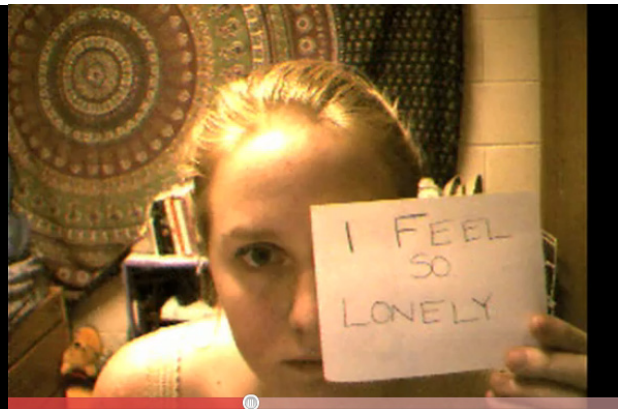
¿Cual es la peculiaridad de la experiencia de lo público en las transmisiones actuales? ¿Cómo trastocan las formas habituales de vivirlas?.

Los casos incipientes de transmisión *streaming* por Internet tienen uno de sus orígenes en *JennyCam*, quien inaugura algo que se ha convertido en un hito: el autoemplazamiento del rostro ante la cámara web. *Jennycam.org* es el nombre del sitio web desarrollado en torno a la figura de Jennifer Ringley en los noventas. Esta joven de Pennsylvania emplazó una cámara web en su cuarto en el Dickenson College y transmitió la imagen de su vida diaria durante las 24 horas

del día, mediante un sitio creado expresamente para ello. El sitio obtuvo una alta concurrencia durante varios años debido a lo inusitado del acontecimiento: exponer la propia vida personal al público que deseara verla en cualquier momento desde el interior de su habitación. La innovación de Ringley consistió en permitir a los demás observar sus actividades diarias, llevando el *lifecasting* (emisión privada) a un terreno antes inexplorado.



img. 1 / Jennifer Ringley o JennyCam



img. 2 / Lifecasting de JennyCam

La cámara web de Jennifer estaba programada en los inicios de sus transmisiones (1996) para emitir una fotografía cada 5 minutos, las 24 horas del día, sin interrupción y sin importar lo que ella estuviera haciendo (<http://www.imdb.com/name/nm1478850/bio>). Esta ojeada a su vida abrió de alguna manera la relación entre el individuo y las tecnologías por internet e hizo expandir el fenómeno de la vida privada mediada por las redes, incluyendo el trabajo, el descanso e incluso las experiencias sexuales propias expuestas en público.

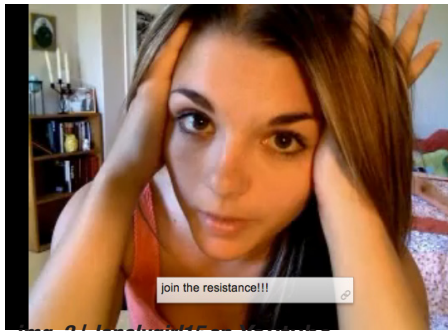
La experiencia inicial de Ringley la hizo crear, como desarrolladora de sitios web, el portal *jennycam.org* (hoy una página pornográfica) convirtiéndose

en una pionera del estrellato en Internet, obteniendo millones de visitas diarias (sobre todo por la realización de performances de *streaptease*), accediendo públicamente a *talkshows* (género televisivo explosivo en los noventas) en todo el mundo, generando temas de disertación doctoral y padeciendo la condena de la iglesia católica. Su experiencia sirvió como inspiración para la realización de películas como *El show de Truman* e indirectamente de fenómenos televisivos como los *RealityShows*. Hasta ese momento Jennifer ya había recibido correos que reclamaban hacer de su vida un “show” (lo cual refutó varias veces) así como amenazas de muerte. Su página fue varias veces *hackeada* (es decir, intervenida por expertos en programación) y pese a que éstas irrupciones pudieron constituir “bromas”, llevaron a Ringley a suspender sus performances de *streaptease*. Después de cerrar el sitio el primero de enero de 2004 y haber “vendido” su imagen por Internet a lo largo de 8 años, declaró haberlo hecho como un experimento sociológico tendiente a abrir una ventana al “zoo humano”.

A partir de ello se convirtió en tema icónico de la invasión de la privacidad, el exhibicionismo y el voyeurismo, explorados ampliamente por artistas de los nuevos medios. Habrá que agregar que como antecedente de las redes sociales actuales, Jennifer Ringley incluyó en su portal accesos libres y restringidos a sus *webcast* (ofreciendo mediante un costo un acceso más frecuente a las imágenes que en la modalidad libre), así como incluyendo fotografías de su entorno inmediato, como la compañía en su hogar de gatos y hurones. (http://en.wikipedia.org/wiki/Jennifer_Ringley).

Al ejemplo emblemático de Ringley le siguieron otros ya insertados en las tecnologías propiamente *streaming*, como el caso de *lonelygirl15*, cuya popularidad en *YouTube* le dio una proyección global que una vez más se fundamentó en el

emplazamiento a cuadro, a modo de bitácora autobiográfica, de una chica frente a un público cautivo y expectante. Su primer video subido al sitio tiene actualmente casi cuatro millones de visitas, un número importante para una entrada que obtuvo en los primeros años de este siglo su máxima popularidad. Al igual que el caso de *JennyCam*, lo interesante es que estos hitos de popularidad provienen de ejercicios planeados por sus productores para obtener dichos efectos de popularidad, utilizando una supuesta autenticidad como gancho clave para atraer al público.



img. 3 / *lonelygirl15* en Youtube



img. 4 / La actriz neozelandesa Jessica Rose como *lonelygirl15*

A medida que las producciones *streaming*, sobre todo las plasmadas en *YouTube*, crecen y se desarrollan, la frontera entre las producciones *amateurs* auténticas y las preconcebidas se distingue mejor y a la vez se decanta. Es algo similar a lo que ocurrió cuando surgió la imprenta entre los siglos XV y XVI, cuando uno de sus usos más redituables fue la impostura de supuestos amanuenses (libros escritos a mano) de ediciones impresas de la Biblia u otros títulos importantes. La impostura en las redes parte de su alta efectividad, y de su apego a las expectativas

que reclaman los consumidores de contenidos audiovisuales, que encuentran en nuevas formas de representar la cotidianidad una respuesta a aquello de lo que los géneros predominantes carecen. Este atractivo es el punto de partida de la masificación de estos entornos, y su potencialidad no sólo reside en la integración de discursos visuales diferentes e incluso innovadores, sino en la acumulación de herramientas que enriquecen estos discursos mediante la interpelación de diversos códigos discursivos que se ponen en juego. Esta es justamente la cualidad fundamental de las redes sociales, por lo cuál a continuación nos enfocamos particularmente a un análisis de las mismas.

En el presente capítulo se ha analizado el problema del “tiempo real” inscrito en los tiempos virtuales de las redes y sus formas peculiares de telepresencia. El predominio del tiempo presente, instantáneo e inmediato ha provocado una contracción del tiempo extensivo de la historia y de la duración, generando un horizonte de visibilidad ocupado por la interfase virtual de la pantalla, en la cual el ciudadano terminal y conectado queda vaciado de memoria, movilidad y despojado de su motricidad natural. La crítica radical de este status contemporáneo del tiempo tecnologizado conduce a Virilio a plantear el advenimiento de una sociedad sin pasado ni futuro, que vive en un tiempo monocrónico y sedentario. Tomando como base esta crítica, surgen una serie de dilemas en torno a las tecnologías *streaming* ampliamente difundidas con las redes sociales, y sobre las cuales habré de trabajar: ¿en qué medida se pierde realmente la espesura y profundidad del espacio y el tiempo contemporáneos bajo la explosión de las redes interactivas? ¿estamos irremisiblemente ante una sociedad del “olvido” e inmovil físicamente en tanto los procesos migratorios y de movilidad tienden a ser crecientes en numerosos territorios del orbe? ¿qué tan intensamente pública y privada es la experiencia

streaming ligada a los *chats* y *blogs*? ¿qué tanto se modifican y actualizan con estas tecnologías las formas de comunicación e interacción interpersonal e intersubjetiva?

Capítulo 3

Redes y enredos: más alla de utopías y distopías interactivas

3.1 Las explosión de la redes sociales en Internet

Los entornos virtuales de las redes están transformando las comunicaciones en forma acelerada e incierta. La forma virtualizada del medio se intensifica en la medida que se incrementa la participación de los usuarios no sólo como consumidores, sino como generadores de información. La red Internet se expande en sus usos y modalidades, así como en sus aperturas y restricciones, sus controles y rupturas, sus códigos y retóricas. Es un medio masificado y al mismo tiempo elitizado. Su uso se ha extendido geográficamente en mercados urbanos estratégicamente definidos (sobre todo en las grandes ciudades), pero al mismo tiempo en el espacio *no territorial* o virtual del ciberespacio.

Esta ambigüedad de Internet (ubicuidad física y *virtual*, urbana y *suburbana*) ha dado lugar al desarrollo de entornos que adoptan una serie de peculiaridades, ligadas tanto al uso como a las tecnologías y los discursos empleados. Encontramos así en Internet una serie de formas de interrelación entre:

- > Los usuarios conectados al medio, que tienen un acceso creciente a la red hasta en sus modalidades más tardías (redes de alta velocidad 3G o 4G).

- > Las tecnologías instaladas, incluidos códigos, protocolos y procedimientos, así como el software (comercial y social) que actualiza y modifica permanentemente las comunicaciones.
- > Los discursos, lenguajes, motivos e intenciones que le dan vida al medio, configurando un conjunto de significaciones y singularidades.
- > Las formas normativas e institucionales de control en el flujo de la información, así como los escapes y salidas a estas regulaciones.

La integración desigual, controlada o aleatoria de estos elementos ha generado un conjunto de formas de comunicación e interacción propias de los hipermedios. Aún cuando los lenguajes utilizados por las redes provienen todos desde fuera del medio (como lo textual, lo gráfico, lo animado, lo sonoro), tal cual ocurre también con los medios y géneros de los que se nutre (literatura, cine, fotografía, video, correo, artes plásticas, etc.), los entornos de las redes tienen algo que los caracteriza sólo a ellos, que es el *espacio virtual* por el que circulan sus contenidos.

Este espacio virtual es mutable y aleatorio. Nunca se mantiene fijo aunque sea capaz de conservar sus propiedades. Lo virtual establece una territorialidad pero también una desterritorialización; es decir, lo espacial existe pero en modo subvertido, contraído o expandido, tal como el tiempo virtual tiende a distorsionar los parámetros sincrónicos o asincrónicos de la comunicación. Esto genera una ruptura espacio temporal cuyas consecuencias se manifiestan en las formas de información y comunicación experimentadas en dichas redes. Digamos que en el espacio de las redes lo espacial está impregnado lo temporal a partir de las propias herramientas y modos de comunicación.

La posibilidad de transmitir datos e información desde la red, alojarla en la misma y tener contacto con un público hipotético y virtual, resume el ciclo que la comunicación se había trazado como esquema ideal (emisor-mensaje-receptor). Este ciclo de retroalimentación, que en Internet convierte a los consumidores en productores y viceversa, se encamina hacia la construcción de escenarios o entornos diferentes a los explotados por los medios masivos tradicionales. Habría que preguntarse en qué medida el ciclo es completado o fragmentado, cuáles son sus niveles de unilateralidad y multilateralidad, qué efectos conductuales y corporales crea y lo hacen desarrollarse y recrearse. Si bien en Internet se congregan las cualidades de las transmisiones postales, radiales, telefónicas y televisivas, la integración de estos medios en uno mismo va más allá de la sumatoria de los mismos. La síntesis de medios y formas de transmisión que día con día se integran a las redes configura entornos singulares y distintivos que es importante observar y problematizar. En Internet el todo no es la suma de sus partes.

Plantéo entonces las siguientes preguntas: **¿Cuáles son las peculiaridades del medio –los hipermedios–? ¿Cómo se construyen estos, cómo emergen y se estructuran, cómo se relevan e interconectan? ¿Qué tipo de socialidades, discursos y significaciones están generando? ¿Cuál es el contexto de regulaciones, poderes, dominios y condiciones sobre los que se construyen los hipermedios? ¿Con que elementos contar para explicar estos fenómenos?**

3.2 La Sociedad Red: entre el espacio y el tiempo

El estudio de Manuel Castells sobre lo que el llama la *sociedad red* nos permite abordar esto en forma más profunda. Castells parte de que los nuevos modos de comunicación que se encuentran integrados en una red interactiva como Internet, están provocando el surgimiento de “una nueva cultura: la cultura de la virtualidad real” (Castells 2002: 362) Los medios de comunicación no pertenecen sólo a un sistema tecnológico, sino que crean “un sistema de retroalimentación entre espejos distorsionantes: los medios de comunicación son la expresión de nuestra cultura, y nuestra cultura penetra primordialmente mediante los materiales proporcionados por los medios de comunicación” (Castells 2002: 369)

El análisis de los medios de comunicación se sitúa en este sentido en el reconocimiento de la galaxia macluhaniana (el medio es el mensaje), en donde la información se encuentra diversificada y especializada a partir de valores, ideologías y estilos de vida. Sin embargo, en este contexto de diversidad, Castells sostiene que en la actualidad *el mensaje es el medio*, diciendo con ello que las características del mensaje son las que determinan las características del medio. Las cadenas y canales, así, son construidos en función de las especificidades de los consumidores, “moldeando diferentes medios para diferentes mensajes” (Castells 2002: 373)

La consecuencia de esto es que la idea de la aldea global nos ha impedido ver que no vivimos como si fuésemos parte de una comunidad global, sino que experimentamos “en chalecos individuales, producidos a escala global y distribuidos localmente” (Castells 2002: 374). En este contexto de diversificación ni los gobiernos ni las empresas pierden el control sobre los medios; mientras la audiencia se segmenta y diversifica (como es el caso de la televisión) la

concentración empresarial y los oligopolios también se han fortalecido. La diferencia entre la galaxia MacLuhan y la era de la información, como la llama Castells, estriba en que la comunicación ya no circula en sentido unico, permitiendo a las audiencias hablar con voz propia a través de los entornos interactivos.

En los entornos de las redes la ambigüedad de la comunicación se manifiesta no sólo en este ámbito económico, empresarial y de distribución de contenidos, en los que se amplian y extienden tanto las concentraciones monopólicas como la diversificaciones productivas. El desarrollo de las redes se ha dado como una combinación de intereses diversos y contrapuestos: “una mezcla única de estrategia militar, colaboración técnica e innovación contracultural” (Castells 2002: 384) Así, los proyectos de investigación emprendidos por el Departamento de Defensa estadounidense para diseñar un sistema de comunicación invulnerable a los ataques nucleares (proyecto DARPA), basada en el empaquetamiento de mensajes de todo tipo, incluidos sonidos, imágenes y datos, dio lugar a una red de comunicación difícil de ser censurada y controlada, dada la lógica horizontal y global, sin centros de control, del flujo de información.

La primera red, ARPANET, se desarrollo para los centros de investigación del Departamento de Defensa, pero los científicos la empezaron a usar también para propósitos comunicativos propios. Al mismo tiempo que se hacía investigación, se produjeron formas de comunicación personales entre los científicos, quienes crearon subredes como MILNET (para comunicación militar), CSNET (para comunicación científica), BITNET (para comunicaciones no científicas), todas ellas haciendo uso de ARPANET. Los volúmenes de comunicación crecieron de tal manera que fue necesario de establecer códigos y protocolos que fueran capaces de lograr establecer comunicaciones entre las computadoras mismas.

La aparición del sistema operativo UNIX y del protocolo TCP/IP “hizo posible que los ordenadores no sólo se comunicaran (entre sí), sino que codificaran y decodificaran paquetes de datos que viajaban a una elevada velocidad” (Castells 2002: 384-385). De este modo ARPANET se convirtió ya para los años ochenta en INTERNET, que comenzó desde entonces un desarrollo acelerado.

Para principios de los noventa, ya inventados los sistemas de comunicación basados en las líneas telefónicas (mediante el uso de *modems*) y estandarizados los sistemas de Tablones de Anuncios (BBS o *Bulletin Board System*) que permitieron la difusión electrónica y digital de noticias de todo tipo de intereses y afinidades, el uso popular de las redes alcanzó a todos los hemisferios y regiones del planeta. La red internacional INTERNET fue entonces comercializada, dado su amplio potencial empresarial, por su poseedora la National Science Foundation y el Departamento de Defensa estadounidense, su patrocinador. Los consorcios habituales (ATT, IBM) la hicieron suya haciéndola crecer exponencialmente desde ese momento. No sólo se crearon servicios informativos comerciales “que funcionaban con una parrilla organizada con precios ajustados” (Castells 2002: 387), sino que se creó la llamada World Wide Web (*www*), la cuál permitió crear dentro de Internet una red flexible en la que se integraron intereses de instituciones, empresas, asociaciones e individuos, con propósitos comerciales o no comerciales. La *www*, inventada por Tim Berners Lee, facilitó además en su forma tecnológica la coexistencia armónica de información textual, gráfica y sonora en forma simultánea, bajo un software de navegación intuitivo y accesible.

La explosión en el uso social de Internet a través de la *World Wide Web* dio lugar a una participación tan amplia y diversa que el precio pagado por la comercialización del medio fue la apertura al florecimiento de todo tipo de

comunicaciones espontáneas e informales. Castells hace una analogía entre este florecimiento espontaneo en las redes y el crecimiento de la cultura urbana decimonónica, en donde las calles comerciales se llenaron de vitalidad con los centros comerciales frios de los barrios periféricos de finales del siglo XX. (Castells 2002: 388)

De esta manera la red Internet contiene la ambigüedad intrínseca que procede de sus dos fuentes fundamentales: el sector científico/militar y la contracultura informática personal, ambas ligadas al mundo universitario. La arquitectura tecnológica de la red, abierta en su estructura, limita de este modo los intentos de restricción comercial y gubernamental, poniendo de relieve las cualidades de este medio establecidas por sus creadores: Por un lado, el aspecto colaborativo en la construcción de la red, cuyo perfeccionamiento fue posible gracias a la concurrencia sincrónica y asincrónica de decenas de científicos en la mejora de los sistemas y protocolos de comunicación.

Por otro lado, en el carácter utópico de innovación y libre acceso que los piratas informáticos o *hackers* establecieron como hito, al lograr penetrar en un sistema de comunicación nunca absolutamente protegido. Así, el carácter contracultural, utópico y libertario que promulgaron los primeros usuarios de las redes dio lugar a una red con dos direcciones contrarias, hoy claramente manifiestas en la existencia de plataformas y sistemas llamados *open source*, por un lado, y en la convergencia de fuertes consorcios que dominan el espectro de los sistemas operativos y software como Microsoft, Adobe o MacOS.

En este contexto, se puede decir que ni los intentos de comercialización han impedido la proliferación de formas de comunicación informal e independiente, ni la red se ha convertido en el paraíso ideal de libre acceso y comunitarismo. Los

esfuerzos de privatización y comercialización de la red Internet, conviven en este sentido con el carácter descentralizado, multilateral y flexible de dicha tecnología. Castells anuncia una vez más el paralelismo de esto con la experiencia cultural de la década de los sesenta en el siglo pasado, en donde se establecía ya una tensión entre los sueños comunales de los individuos y la “cultura del yo” de la propia sociedad de masas (Castells 2002: 390).

3.2.1 Redes interactivas y conformacion cultural

Más allá de este dilema, que abordaremos más adelante, me interesa aquí apuntar varios aspectos que Castells extrae del desarrollo de las redes, sobre todo con el advenimiento paralelo a ellas de las cualidades de la interactividad en las comunicaciones por ordenador. Las oleadas en la revolución de las comunicaciones desatada por las redes están transformando los usos de los medios de comunicación, que han logrado incorporarse no sólo al terreno de lo laboral, sino a un conjunto de prácticas cotidianas que atraviesan el espacio público y se insertan de lleno en la cultura, generando formas particulares de cosmopolitismo, prácticas globalizadoras inéditas, nuevos lenguajes y oralidades, diversas formas de cohesión social, etc.

La interacción de distintos medios en las redes y su potencial interactividad ha apuntado también “hacia el desarrollo de un gigantesco sistema de entretenimiento electrónico, considerado la inversión más segura desde una perspectiva empresarial” (399) La “sociedad del ocio” ya prefigurada en los escritos de Guy Debord en su *Sociedad del espectáculo*, ha crecido a tal nivel que la capacidad de diferenciar un producto ha adquirido un potencial que es correspondiente con

el acceso de los conglomerados a las tecnologías multimedia. Este proceso es para Castells la conformación de que en el sistema de las redes “el mensaje es el mensaje” (Castells 2002: 401), en un contexto de proliferación infinita de contenidos, dando lugar a una diferenciación social y cultural que segmenta cada vez más a los usuarios.

A la segmentación de mercados le sigue también una estratificación de los mismos, diferenciados según los accesos y usos de las redes, particularmente entre quienes son *interactuentes* y quienes son *interactuados*, es decir, quienes seleccionan y manipulan las formas de comunicación, y quienes utilizan “un número limitado de opciones preempaquetadas” (Castells 2002: 404) De una manera similar, como veremos adelante, García Canclini establece una separación entre “diferentes, desiguales y desconectados”, distinguiendo así en el entorno de las redes (entre otros ejemplos) a los sectores incluidos y excluidos de los medios emergentes.

Es importante aclarar que cuando Castells dice que en la sociedad *multimedia el mensaje es el mensaje* no se refiere precisamente a un retorno del valor de los contenidos comunicativos, sino más bien a la integración de los mensajes en un modelo cognitivo común (el de las redes). Antes al contrario, Castells enuncia que de modo similar a aquello ocurrido con el medio televisivo, con la proliferación comunicativa interactiva se avanza en el desdibujamiento de los contenidos, pues “los programas educativos interactivos parecen videojuegos; las noticias se construyen como espectáculos audiovisuales; los juicios se emiten como culebrones (...) de tal modo que los mensajes se vuelven cada vez menos distinguibles de las películas de acción” (Castells 2002: 404), reduciendo con ello la distancia mental entre varias fuentes de participación cognitiva y sensorial, y

provocando que los mensajes generen un contexto semántico múltiple “compuesto por una mezcla aleatoria de diversos significados” (Castells 2002: 405).

Esta indistinción entre medios antes separados y diferenciados claramente es el rasgo predominante del mundo multimedia, y son las redes el depositario cultural más prominente para ello. La separación entre cultura popular y cultura erudita, o entre diversión e información, válida como elemento distintivo del valor relativo de los mensajes, ha dejado de existir como consecuencia de la integración de los medios en las redes interactivas.

Ahora bien, ¿cómo vincular el problema espacial y temporal a que hemos hecho alusión en el capítulo anterior con la emergencia de las redes? ¿qué nos puede aportar una reflexión sobre espacio y tiempo en el contexto de la explosión social desatada por el desarrollo acelerado de los entornos interactivos? Una vez más, Castells es sumamente sugerente al respecto. Como estudioso de los procesos de urbanización contemporánea, Castells aborda la relación entre espacio y tiempo planteando que el primero está determinando el carácter de lo segundo.

La hipótesis de que “el espacio organiza al tiempo en la sociedad red” (Castells 2002: 410) contraviene en cierta forma la tesis que exploramos con Virilio respecto al dominio o dictadura contemporánea del tiempo. Esta oposición de perspectivas, contrario a lo que pudiere pensarse, nos ayuda a problematizar con más profundidad la tensión entre ambos conceptos. Más allá de justificar la validez de una u otra hipótesis, me interesa subrayar que una perspectiva espacial del tiempo contribuye a reubicar el problema en términos de su materialidad, permitiéndolo así aterrizar poco a poco el análisis.

3.2.2 El espacio de los lugares y el espacio de los flujos

Para Castells el espacio urbano, en un contexto de hiperespacialidad, cuenta con dos formas de ser: la del espacio de los lugares y la del espacio de los flujos. Mientras el primero alude a la forma tradicional del espacio, es decir su carácter territorial–material, físico y extendido, el segundo aparece como una nueva lógica de organización de la experiencia social. Las ciudades como espacios físicos se han transformado en muchos sentidos, uno de los cuales es el aumento del trabajo a distancia, por un lado, y la posibilidad de la conexión global, por otro.

Estos procesos, ligados a las telecomunicaciones y a las tecnologías informativas, han orientado las experiencias hacia la construcción de una *virtualidad de lo real* (Castells 2002: 405) a través de “imágenes virtuales, en el mundo de hacer creer, en el que las apariencias no sólo están en la pantalla a través de la cuál se comunica la experiencia, sino que se convierten en la experiencia” (Castells 2002: 406) de esta manera, el espacio de los lugares ha sido ampliado por un espacio de los flujos que atiende a los procesos actuales de socialización.

El espacio de los flujos se inserta en este territorio de la virtualidad real. Es un espacio que no tiene una forma definida, sino que es más bien un proceso basado en “la organización material de las prácticas sociales en tiempo compartido que funcionan a través de los flujos” (Castells 2002: 445) En el espacio de los flujos el tiempo aparece organizado a través de las prácticas sociales, de modo que el espacio se convierte en tiempo cristalizado. Tiempo y espacio, en este sentido, no pueden comprenderse fuera de las prácticas sociales.

El espacio de los flujos contiene varias capas interactuantes: La primera capa está formada por “un circuito de impulsos electrónicos” (Castells 2002: 446),

que incluye el conjunto de tecnologías y procesamientos informáticos, formando una base material que permite un sinfín de interacciones. Toda la infraestructura que conforma a las redes constituye una capa espacial de los flujos fundamental para su funcionamiento, en donde no hay lugares fijos sino posiciones que están determinadas por los flujos. El flujo electrónico no sólo es la infraestructura sino la programación que propicia la movilidad e interacción de procesos en funcionamiento.

Otra capa del espacio de los flujos la conforman los nodos y ejes de las redes. La lógica estructural de las redes, aunque carece de lugar, goza de conectividad gracias a lugares específicos “con características sociales, culturales, físicas y funcionales bien definidas” (Castells 2002: 446). Estos “puntos” específicos pueden ser, por un lado, ejes de comunicación que sirven para que se de una interacción coordinada de todos los elementos de la red; por otro lado, los nodos ubican las funciones estrategicas que reúnen actividades y organizaciones de carácter local de la red (Castells 2002: 446). El nodo conecta a la localidad con el conjunto de la red, y su organización, tal como la de los ejes, está jerarquizada dependiendo de su peso relativo y de su comportamiento en el tiempo, es decir, de las actividades procesadas en la red. Así, “en algunos casos, los sitios menos probables se convierten en nodos centrales porque la especificidad histórica acaba centrando una red determinada en torno a una localidad particular” (Castells 2002: 447). A la manera como revisamos con DeLanda el planteamiento de Deleuze respecto a los nodos y los atractores como elementos de intensificación y transformación de los sistemas en general, los nodos en las redes intercambian su papel en función del carácter intensivo de los flujos informativos y de sus posiciones y comportamientos históricos.

La tercera capa del espacio de los flujos es “la organización espacial de las élites gestoras dominantes” (Castells 2002: 448), que dirigen y articulan el espacio de los flujos. No es ésta la única de las lógicas de dominación en las sociedades actuales, pero es la dominante en función de los actores sociales y los intereses tecnológicos, financieros y gestores que involucra. Esta lógica de dominación tiene dos características: una fuerte organización al interior de las elites dominantes, a la vez que una extendida desorganización de los grupos dispersos de la sociedad que conforman las redes. “La articulación de las élites y la segmentación y desorganización de las masas parecen ser mecanismos gemelos de dominio social en nuestras sociedades” (Castells 2002: 449)

El espacio juega aquí un papel clave en tanto las elites se moverían en forma cosmopolita mientras la gente estaría inmersa en lo local. La hipótesis de Castells es que mientras mayores flujos ahistóricos fundamenten la organización social, suplantando la lógica de un lugar específico, mayor escapatoria tienen las sociedades locales de la lógica de control del poder global. Al margen de esta apuesta por los mecanismos descentralizadores que, pese a todo, caracterizan a las redes, el fundamento que la contiene una vez más se sustenta en el encuentro en los ámbitos espacial y temporal a los que se han aludido anteriormente.

La manutención y administración del poder de estas élites, según Castells, se da gracias a que las propias élites han sabido distinguir su presencia “dentro” y “fuera” de las fronteras de la comunidad cultural y política de las redes. Resulta interesante reconocer esta estrategia de las elites, pues nos hablaría de una presencia discreta en un medio justamente conformado por presencias interactuantes. La distancia discreta de las élites respecto de la comunidad de las redes estaría acompañada de una cercanía necesaria respecto de la toma

de decisiones estratégicas en su funcionamiento, resguardando así el dominio del espacio de los flujos. Castells le agrega a esta postura un elemento clave: las elites se empeñan claramente en resguardar y poseer los códigos culturales con que se configuran las redes, pues esos códigos se encuentran incorporados a la estructura social y son la base de la estructura de poder. (Castells 2002: 449) El control de los códigos sería en este sentido la garantía de las élites contra los riesgos que corre ante el carácter descentralizado de las redes, evitándose conspirar de algún modo contra las tendencias democratizadoras en el acceso a las mismas.

En este contexto, cualquier postura apologizante de las redes como espacios abiertos y democráticos por sí mismos, fundados en las cualidades conectivas y descentralizantes que ya hemos reconocido anteriormente, tendrá que poner en claro el comportamiento y desarrollo de los códigos culturales, su posición y control, sus formas de regulación y administración, el carácter que adoptan a medida que se expanden y penetran en la sociedad. Entonces la pregunta emerge: **¿sería posible pensar en una reapropiación de los códigos culturales al margen de las élites dominantes? ¿es esta una batalla cultural tal como se manifiesta políticamente en otros campos de lo social?**

Bajo la hipótesis de Castells el espacio de los flujos está constituido por un conjunto de microrredes que proyectan sus intereses en las macrorredes y en el conjunto global de interacciones en red (Castells 2002: 450). Las disputas por los códigos culturales serían el escenario del espacio de los flujos y nos estarían anunciando la reproducción de los sistemas de dominio en el mundo virtual. El problema que habría que rastrear es si el resultado de esta disputa ha dado lugar a la unificación simbólica de la que habla Castells, creando estilos y formas de vida

que suplantando la especificidad histórica de las localidades. La paradoja de las redes en este sentido es la confluencia entre diversificación de actores y contenidos, por un lado, y la unificación del mundo simbólico sobre el cual se perfila la actividad interactiva.

También bajo esta perspectiva sería pertinente preguntarse por el papel que juega el diseño, en su acepción más general, dentro de los procesos generales de uniformación y homogeneización que se han dado en su devenir histórico, determinados en buena medida por la tensión entre lo local y lo global. Si en las redes la uniformación se impone a la diversificación, el diseño estaría despojado de su capacidad creativa y *poiética*, tal como la plantea Enrique Dussel, confinado a la reproducción simbólica de los valores dominantes instaurados por las redes interactivas y, en el mejor de los casos, reducido a la evocación de los rasgos formales emanados de las innovaciones tecnológicas expandidas en las redes.

3.2.3 El tiempo y la atemporalidad de las redes

Un problema más estriba en que, por su parte, el espacio de los lugares “contenido dentro de las fronteras de la contigüidad física” (Castells 2002: 457), parece moverse en una lógica diferente al espacio de los flujos, provocando que se rompan los canales de comunicación de la sociedad. Nos tenemos que preguntar si estarían estos dos tipos de espacios cada vez más separados entre sí y son cada vez menos capaces de compartir códigos culturales, conduciéndonos hacia la vivencia de mundos paralelos con tiempos no compartidos. Estas aparentes contradicciones entre un tiempo local y un tiempo global permiten el acercamiento

al planteamiento de Castells sobre el problema del tiempo, que según su análisis nos lleva hacia una especie de “temporalidad atemporal”.

El problema del tiempo no es retomado por Castells desde la física o las matemáticas, sino como el problema social y contextual del tiempo humano. De la cronometración de la vida (inaugurada por Pedro el Grande entre el siglo XVII y XVIII para regular el sometimiento al Estado) hasta la organización taylorista y fordista del tiempo laboral, incluidas la organización estalinista y estajanovista, que de modo científico y racionalizado aceleraron el “tiempo laboral ininterrumpido” (Castells 2002: 464), la relación entre el tiempo y la producción capitalista se fundamenta en la monetización del tiempo y la aceleración del tiempo-reloj sobre el mundo social y laboral de producciones, distribuciones y consumos. Mientras pierde fuerza el tiempo largo, comunal y familiar, “de ritmo lento, enraizado en la naturaleza, familia e historia” (Castells 2002: 466), el tiempo moderno se transforma.

En las redes el tiempo lineal, cronológico y predecible con que nació el capitalismo, se hace pedazos no sólo mediante la relativización del tiempo, sino que aparece una “mezcla de tiempos para crear un universo eterno, no autoexpansivo sino autosostenido, no ciclico sino aleatorio, no recurrente sino incurrente: el tiempo atemporal” (Castells 2002: 467).

La descripción de Castells sobre esta mutación temporal nos pinta un panorama interesante. Tal como habíamos explorado con Virilio, la crítica del tiempo presente aparece en Castells ahora como la de un tiempo suspendido ya ni siquiera en el presente, sino en la ahistoricidad. También Virilio describe el dominio presentista como un ahistoricismo, pero instalado en la actualidad de manera virtualizada. Si ambos coinciden en la manifestación de lo intemporal en el tiempo contemporáneo, también coinciden en el aceleramiento histórico del

tiempo (Virilio con sus llamadas tres revoluciones y Castells con su descripción del desarrollo del tiempo capitalista). Además, a ambos les preocupa el cambio en los ritmos de vida desatados en la actualidad. Si bien Castells se enfoca en cierto modo en la dimensión social de este proceso y Virilio en las dimensiones corporales e individuales, el proceso que describen es en realidad el mismo.

Virilio habla de parálisis, sedentarismo y *forclusión* de los cuerpos, mientras Castells sostiene que la experiencia social, además de funcionar en el marco del *tiempo real*, está abrumada por las distintas temporalidades a las que tiene que hacer frente (Castells 2002: 476) provocando una ruptura de la ritmicidad biológica y social, es decir, una ruptura de todo lo vital. La atrofia que reclama Virilio en la experiencia del tiempo-luz acelerado, es correspondiente con la subversión del ciclo vital que Castells vé en la experiencia urbana-colonizadora del tiempo hoy día. Toda la literatura escrita sobre el cuerpo posmoderno, pero también la experimentación científica con el cuerpo a través de la construcción de signos posorgánicos o poshumanos (vgr. Paula Sibilia, 1999) nos da cuenta de estas modificaciones sociales no sólo desde el punto de vista de los cuerpos y comportamientos colectivos, sino de las mutaciones en el cuerpo individual (biológica, genéticamente). El cambio en los ritmos de vida que está modificando y atrofiando al cuerpo individual y social, sería el corolario de esta problemática temporal. Una vez más nuestra pregunta emanaría del siguiente modo: **¿se trata de un atrofiamiento o es una mutación en los modos de ser y vivir el tiempo?**

Esto nos llevaría a plantear la idea de que los cambios y mutaciones temporales ocurridas en el ámbito de las aceleraciones tecnológicas inherentes a las telecomunicaciones, están provocando mutaciones sociales y culturales que pasan también por transformaciones biológicas y vitales. Con base en

esta hipótesis estaríamos pronunciándonos por una afectación integral de lo social con la aparición de las redes, desechando las tesis que sostienen que las redes se mantienen en la virtualidad (sin afectar supuestamente lo “real”). Las interrelaciones tecnológicas, biológicas, sociales y culturales hacen de las redes un campo propicio para indagar su comportamiento, y rastrear en su devenir los rasgos culturales dominantes de nuestra época. ¿Cuáles serían éstos?

3.3 Redes sociales e interacción audiovisual

Para continuar el análisis del fenómeno de las redes sociales en Internet habremos de enfocarnos en particular a una de sus modalidades, cuya peculiaridad no es sólo su explosión, su crecimiento acelerado y sin precedentes, sino la cualidad telemática de incorporar las diversas formas de diálogo (como los *chats*) a la vez que la capacidad de distribución de contenidos audiovisuales. El ejemplo paradigmático *YouTube* es producto de su masificación, la cual en pocos años de existencia ha logrado efectos económicos importantes (p.e. su adquisición por parte de Google en 2006), así como efectos socio-culturales relevantes, en proporción con los millones de usuarios, videos *posteados*, *ratings*, comentarios y clasificaciones a que ha dado lugar. *Youtube* es parte del circuito mediático actual y se ha consolidado como plataforma de un conjunto muy diverso de participantes, desde canales y estaciones de televisión, grandes cadenas publicitarias y corporaciones productoras de contenidos audiovisuales, hasta instituciones culturales, artistas, activistas y productores amateurs no profesionales (Burgess 2009: vii). Es un medio que nos permite entender las relaciones entre la industria cultural de los nuevos medios y las políticas de difusión de la cultura popular.

Fundado en junio de 2005 por empleados del sitio comercial *PayPal*, se avocó existosamente a romper una barrera técnica importante, que era la de compartir video por internet bajo una interface simple y facil de usar sin necesidad de tener conocimiento técnicos especializados (Burgess 2009: 1). Si hemos elegido a *YouTube* es debido a que incorpora al mismo tiempo documentos visuales y comentarios paralelos, que forman parte de aquello que venimos estudiando: el ámbito *streaming* y su relevancia socio-cultural.

El crecimiento de un entorno como *YouTube* tendríamos que ubicarlo en relación con sus atributos. Su éxito social y comercial (según el propio sitio, *Youtube* cuenta con cientos de millones de usuarios, con más de 48 horas de video subidos cada minuto y con reproducciones diarias de más de 4,000 millones de videos¹⁰), nos habla de su capacidad de multiplicación y diversificación. Antes de entrar en forma particular al análisis de este fenómeno, veremos algunos presupuestos que hemos de considerar para ello.

3.3.1 La perspectiva etnográfica

Como hemos dicho hasta ahora, los entornos de las redes digitales se mueven a través de los ámbitos material e inmaterial, permitiendo interacciones de todo tipo entre tecnologías y programaciones, cuerpos y mentes, soportes y discursos. Las interacciones se multiplican de manera acelerada y parecen tener como límite únicamente las velocidades y posibilidades de acceso y distribución de los recursos y medios desarrollados.

¹⁰ <http://www.youtube.com/t/faq>; http://www.youtube.com/t/press_statistics

El *boom* informativo que ahora tiene en las redes Internet un espacio natural de desarrollo, ha dado lugar a un complejo campo problemático. El entorno virtual de las redes ha dejado de ser una moda pasajera, como muchas opiniones quisieron ver en un principio, convirtiéndose en un espacio de concurrencia masificado, con cientos de millones de personas interactuando, aún cuando persisten restricciones y limitaciones para el acceso de la población mayoritaria a nivel global.

Las interacciones entre usuarios, tecnologías, discursos y regulaciones se intensifican en la medida que se multiplica el uso de las redes digitales. La consecuencia de la proliferación de intercambios es la modificación del carácter de cada uno de estos componentes de su vida social. La intensificación en la concurrencia de usuarios da lugar al cambio de las tecnologías desarrolladas, al mismo tiempo que la actualización de los discursos empleados y distribuidos, así como de las normatividades establecidas.

El usuario de Internet vive en este sentido formas de socialización paradójicas. Ya no se trata de un tipo de socialización territorializada fija, o basada en identidades fijas. En Internet el espacio físico es transgredido mediante el contacto a distancia en forma simultánea y grupal. La participación dentro de las llamadas comunidades virtuales tiene características muy distintas a las congregaciones tradicionales, basadas en la territorialidad, sean éstas las de las comunidades identificadas por su vínculo geográfico y mítico con la tierra, o sean los organismos modernos agrupados en torno a demandas laborales, sociales o políticas.

Las comunidades virtuales, por su parte, se conforman a partir de intereses efímeros y esporádicos; la participación de los usuarios fluctúa entre distintos grupos de interés conformados a partir de temáticas específicas, cuya permanencia no está garantizada ni permanece fija. Deslocalización, inestabilidad,

aleatoriedad, movilidad, son características persistentes de este tipo de formas de sociabilidad. Al mismo tiempo, la integración de intereses comerciales y de mercado a los entornos virtuales comunitarios introduce formas de transgresión de lo propiamente comunitario. La convivencia de intereses opuestos y hasta contradictorios entre lo colectivo y lo comercial da lugar a un desdibujamiento de los propósitos, a una mediatización y canalización de los procesos vividos y de los contenidos enunciados. En este caso, el entorno de las redes tiende a reproducir y profundizar las mismas formas de control y dominio explorados a través de los medios tradicionales. La diferencia estribaría en la intensificación y potencialización de dichas formas de control.

El cambio en las formas de socialización corre paralelamente con las transformaciones de tipo tecnológico, discursivo y normativo (en términos de regulaciones). Las identidades se multiplican y por tanto las subjetividades adquieren rasgos propios y únicos. En las redes sociales de Internet estas subjetividades pueden ser reconocidas como la emergencia de nuevas formas de ensamblaje, conexión e interacción entre los sujetos participantes. De las formas de interacción presentes en las redes sociales digitales, como es el caso de *YouTube*, una de ellas se torna relevante porque circula y se reproduce en forma creciente: hablo aquí de las **conversaciones**, cuyo origen bajo el influjo tecnológico se puede rastrear en las llamadas telefónicas, hoy ampliamente incorporadas dentro de las redes computacionales.

En el ámbito cibernético las conversaciones, tal como ocurre con las llamadas telefónicas, ocurren al margen de la co-presencia física entre los participantes de la charla. Al mismo tiempo ésta va más allá de ser un acontecimiento vivido entre dos interlocutores, convirtiéndose en un hecho grupal y ampliado, tal como se

ha desarrollado bajo los entornos conocidos como *chat*. La extensión del chat en diversos entornos digitales ha sido sumamente prolifera. Sus modalidades, basadas en distintas formas de intercambio (tanto textual como corporal) que incluyen la copresencia virtual de los interlocutores en simultaneidad o de manera asincrónica, revela su potencialidad. Desde el *e-mail*, el *chat* y los *blogs*, hasta las redes sociales enriquecidas de múltiples formas, las modalidades de conversación resultan un campo de estudio fundamental para entender las formas de socialización y de conformación de subjetividades en las redes digitales.

La subjetividad en estos entornos va de la mano de procesos de individualización y socialización que se entremezclan de manera peculiar. La socialización por Internet es más intensamente individualizante que en otros medios. El sedentarismo, manifestado mediante la reclusión en el hogar, es una de sus formas más extendidas; asimismo, la aleatoriedad identitaria, que definimos aquí como esa cualidad para transitar de comunidad en comunidad (virtual), expresa la movilidad e inestabilidad al integrarse y desvincularse de grupos, intereses y temáticas diversas.

Si bien las conversaciones en *YouTube* podrían ser vistas, desde una aproximación general, como un ámbito subalterno en relación con el potencial de los contenidos audiovisuales, en esta investigación ciertamente les otorgo una importancia similar al papel jugado por aquellos. El carácter textual de las conversaciones revela rasgos muy variados de comportamiento (impresiones, ideas, actitudes, hábitos, habilidades, gestos) que nos permiten comprender una dimensión fundamental de la identidad de los sujetos: la imagen pública. En Internet la importancia de la imagen pública es crucial en tanto que suele ser más relevante no precisamente aquella imagen de *lo que son* las personas, sino de

lo que quieren ser. En este sentido, la *imagen proyectada* se revela de manera más clara que la imagen propia y real, cuyas diversas formas de opacidad oculta su verdadera forma. La imagen proyectada en las palabras revela además a los actores que construyen esa imagen.

Las relaciones que se pueden establecer entre la imagen pretendida a través de los comentarios y conversaciones, por un lado, y la imagen plasmada en las diversas producciones audiovisuales de las cuales provienen aquellas opiniones, aparece así como un problema clave. Las opiniones y comentarios vertidos en sitios como *YouTube* adoptan la forma habitual del comentario del tipo *blog* (su forma más extendida) así como la conversación de tipo concurrente, es decir, con la presencia simultánea de varios usuarios a través de la modalidad de grupos de visualización y conversación en flujo (*streams* le llama *YouTube*), que si bien no representan los contenidos mayoritarios del sitio, permiten una interacción más intensa entre los participantes involucrados.

Los grupos de flujo en *YouTube* integran producciones en video, conversaciones y co-presencia simultánea de usuarios en tiempo real, así como la posibilidad de seleccionar contenidos audiovisuales centrados en temáticas particulares. Esto condensa la cualidades tecnológicas del entorno bajo la copresencia de comunidades virtuales que reúnen varias características del medio: transparencia, simultaneidad, aleatoriedad, inestabilidad. Detrás de cada grupo de flujo existen formas de control y dominio sobre el conjunto de participaciones, definidas tanto en forma colectiva como individualizada. La enorme cantidad de producciones alojadas en el sitio se condensan en estos llamados grupos de flujo, de tal manera que la observación detallada de su comportamiento resulta relevante para entender la dinámica que mueve el entorno en su conjunto.

Una aproximación a este conjunto de fenómenos a través de la llamada etnografía (particularmente de la llamada etnografía virtual) nos permite reconocer una serie de aspectos claves. Por medio de la etnografía se construye una realidad “en el marco de un compromiso reflexivo y situado del investigador” (Hine 2004: 56). Los conceptos emergen a lo largo del estudio, tratando de acercarse a “la comprensión de cómo las personas interpretan el mundo que las rodea o cómo organizan sus vidas” (Hine 2004: 55).

Para un tipo de aproximación asociado a las redes o a Internet, es difícil querer abarcar todo en su totalidad, de tal manera que un “uso determinado de la Red” (Hine 2004: 51) se manifiesta como la mejor herramienta de exploración de los sitios y lugares ahí presentes. El método de exploración no debe necesariamente centrarse en un solo sitio para quedarse ahí, sino viajar permanentemente de un sitio web a otro.

Esta aproximación parte de una perspectiva constructivista de la tecnología, centrándose en “los procesos sociales a través de los cuales los textos mediáticos se producen y consumen” (Hine 2004: 50). Los contenidos no son observados por sí mismos, sino en función de los modos en que se producen y utilizan, reconociendo así la importancia de las circunstancias en que los mensajes mediáticos se producen.

El productor, el usuario y la audiencia dentro de los procesos de comunicación que están mediados por las computadoras, tienen un estatus particular. La interacción y la experiencia, en particular como se manifiesta en Internet, provoca que participantes, lectores y etnógrafos sean vistos de una manera diferente. Una etnografía virtual plantea la reconstitución del carácter de los sujetos y entidades interactuantes.

Christine Hine plantea una serie de principios posibles en dicha etnografía virtual. A continuación describo algunos de estos (Hine 2004: 80-83), ya que serán guía para el análisis particular de las redes:

1. La etnografía virtual es un desafío al concepto del espacio y el lugar, situándose de manera flexible en tanto cultura en construcción y en tanto artefacto cultural (tecnología apropiada) que hace más complejas las formas de interacción.
2. El espacio se estudia como algo conformado y reconfigurado, de modo que la etnografía virtual es fluida, dinámica y móvil.
3. El objeto de investigación no es fijo, puede reformularse para dirigirse hacia los flujos y conexiones en vez de hacia la localidades y los límites.
4. El reto es reconocer como se mueven los límites y flujos entre lo virtual y lo real. Ello deja de lado la idea de una etnografía total de un objeto dado. Lo interesante es revisar las conexiones y los flujos con el fin de saber cuando detenerse y hasta dónde llegar.
5. La etnografía virtual es intersticial e intermitente, conviviendo entre varias actividades y dislocando así no sólo el espacio, sino también el tiempo.
6. No se construye un modelo holístico y “completo”. La etnografía virtual es parcial y aproximativa, basada en relevancias estratégicas y no en representaciones fieles de la realidad.
7. Los informantes son parte pero también están alejados de la etnografía, del mismo modo que el investigador, dado que se mueven en diferentes divisiones espaciales y temporales. Las interacciones cara a cara o las que no lo son, resultan de la misma importancia.

8. La etnografía virtual se amolda a las condiciones en que se pone en práctica. Está basada en la adaptabilidad y en la posibilidad de cuestionar preconcepciones iniciales.

Como trasfondo fundamental del trabajo etnográfico propuesto por Hine aparece su afirmación de dos conceptos sobre las redes que están en permanente tensión: uno de ellos es la idea de las redes como un *artefacto cultural*; el otro es su afirmación de las redes como una *cultura* en sí misma, con todos sus derechos para ser considerada como tal. En la tensión entre estas dos formas de entender las redes, que impide que desconozcamos una u otra perspectiva, se encuentra la posibilidad de entenderla en todas sus dimensiones, es decir, como dispositivo ordenador y/o liberador de prácticas sociales, tanto como entorno de apropiaciones, prácticas y usos con un sentido determinado.

3.3.2 Del Acceso al Uso

La *interactividad* es la distinción fundamental que caracteriza a los medios de comunicación emergentes en relación con los medios de comunicación tradicionales. Sin embargo, poder reconocerla y experimentar con ésta supone, en primer lugar, la posibilidad de acceder a los medios y herramientas adecuadas para ello. El acceso a las Tecnologías de Comunicación e Información (TIC), tal como las nombran diversos investigadores que estudian las formas de comunicación contemporáneas, representa el eslabón clave para entender las potencialidades de un medio que se encuentra en una fase de enorme crecimiento.

La emergencia de las TIC se da en el contexto de la también llamada *sociedad red* o *sociedad de la información*, términos que provienen de los estudios de

carácter sociológico o antropológico que con autores como Manuel Castells, a quien aquí hemos reconocido, indagan a través de la importancia que tienen las comunicaciones contemporáneas en la construcción social y cultural. En este sentido, la sociedad red existe en función del acceso y el uso que se hace de las TIC. Es por ello que dentro de éstas encontramos no sólo a los dispositivos informativos como las computadoras y los equipos periféricos y móviles, sino también las herramientas y servicios que permiten la conexión con las redes globales como Internet, Intranet u otras.

Las redes sociales interactivas, concentradas en buena medida en la red global Internet, constituyen una parte fundamental del desarrollo y crecimiento actual de la misma. El rápido desarrollo de las redes sociales ha sido facilitado por la adopción de la banda ancha en la mayoría de los países del orbe. En estos espacios virtuales los individuos pueden asociarse de maneras diversas ya sea descubriendo, compartiendo, promoviendo o participando en la gestión de diversos contenidos (Tubella 2008: 113). La presencia simultánea de imágenes, videos, textos, bases de datos y otros contenidos en las redes sociales conlleva el flujo de gran cantidad de datos que con las velocidades de transmisión que aporta la banda ancha (hoy estandarizada en nuestro país en un rango 1 y 2mb de datos por segundo), permite formas avanzadas de interactividad.

Así, explorar el fenómeno de las redes sociales implica reconocer, en primer lugar, el problema del *acceso*. Igualmente, implica reconocer los diversos *usos* asociados al acceso, que aquí abordaremos a partir de dos aspectos que nos parecen relevantes: por un lado, los niveles de compromiso e inmersión que provienen del uso; y por otro, las formas de interacción social que emanan del mismo. Retomamos la perspectiva del acceso y el uso a partir de los textos de

Tubella y Tabernero (2008) así como de Katz y Rice (2002), quienes abordan sus estudios de Internet bajo un análisis cualitativo y una aproximación empírica que sitúa su estudio en espacios particulares (las sociedades catalana y norteamericana respectivamente) tomando como hilo conductor los problemas del acceso (a través del comportamiento histórico de este fenómeno), así como del compromiso cívico y comunitario de los participantes de la redes, por un lado, y de las formas de interacción y expresión individual y social en las mismas, por otro. Aquello que Tubella y Tabernero nombran como uso (formas de participación e interacción), es explorado por Katz y Rice como compromiso cívico y como interacción social.

El problema del acceso representa un elemento fundamental para las sociedades llamadas emergentes en el contexto de la globalización de las telecomunicaciones. Los países pobres se encuentran rezagados frente a los países avanzados en forma muchas veces pronunciada y claramente desigual. Mientras en Europa y Estados Unidos la llamada brecha digital (*digital divide*) tiende a ser superada con gran velocidad, en otros países la brecha que separa a quienes tienen acceso de los que no lo tienen incluso se acentúa. Este problema toma una forma particular en cada país y en cada región (por ejemplo Cataluña muestra grandes avances en relación a otras regiones de España). En este sentido el acceso es un asunto desigual puesto que no sólo divide a países ricos y países pobres, sino que también divide al interior de la sociedad a quienes están “conectados” de quienes no lo están.

3.3.3 La brecha digital y los Usos de Internet

Respecto al acceso como problema definitorio de las posibilidades de uso de Internet, en particular de sus usos enriquecidos en los sitios o redes sociales (que involucran la necesidad de una red de banda ancha), nuestro propósito no es el de hacer una investigación exhaustiva de tipo empírica o estadística que dé cuenta de la situación del acceso a Internet en México. En este caso nos importa básicamente reconocer los datos que públicamente circulan en la propia red Internet sobre el comportamiento de este fenómeno en nuestro país; en este caso, el reporte de 20 millones de usuarios de Internet (abril de 2009) que según el INEGI constituyen el 11 por ciento de los hogares a nivel nacional, frente a un 93 por ciento de hogares que cuentan con televisión.¹¹ En el mismo tenor de la investigación de Tubella, que reporta para la sociedad catalana una presencia de Internet en el hogar de 56 por ciento frente a una presencia televisiva de 90 por ciento, el problema fundamental que aquí aflora es la disputa entre los medios tradicionales y emergentes, en particular entre la televisión e Internet. Mientras que la televisión en términos generales mantiene sus niveles de audiencia como un medio sumamente estabilizado y “naturalizado” en prácticamente todas las sociedades del orbe, Internet se encuentra en una fase de crecimiento, exploración e integración que supera a cualquier otro medio de comunicación contemporáneo.

Como parte de las TIC, el crecimiento de Internet está asociado igualmente al crecimiento de la tecnología celular o móvil, en donde también confluyen las redes de comunicación global como Internet a través de los servicios llamados 3G (servicios de red de Tercera Generación, similares a la banda ancha, incorporados al celular). Por su parte, los servicios de banda ancha en nuestro país tienen la

¹¹ <http://www.alambre.info/2005/11/22/reporta-inegi-165-millones-de-usuarios-de-internet-en-mexico/>

particularidad de ser sumamente caros y no cubrir los estándares de velocidad globales. Mientras en México una conexión a 2 Mbps (2 Megabytes por segundo) es ofrecida por Telmex a 71.62 dólares, en Colombia ETB comercializa 6 Mbps a 46.89 dólares y Telefónica de Chile tiene un servicio de 8 Mbps a 59 dólares.¹²² A los costos excesivos hay que agregar la monopolización del servicio a manos de Telmex, que concentra a 5 millones de los aproximadamente 6.8 millones de usuarios de banda ancha residencial en el país.¹³

Además de estos datos que provienen de fuentes periodísticas, la Asociación Mexicana de Internet (AMIPCI, A.C.) informa que en México existen 11.1 millones de computadoras que cuentan con acceso a Internet, de las cuales el 55 por ciento se encuentran en hogares y el 45 por ciento en instituciones o empresas. La AMIPCI considera un universo de 23.7 millones de internautas, con una tasa de Penetración Nacional de 24.6 por ciento, que tiende a crecer anualmente en promedio 12.75 por ciento.¹⁴ La Asociación reporta que en 2008 el 93 por ciento de las cuentas de acceso a Internet son de Banda Ancha, cuando en 2006 esta cifra representaba sólo un 65 por ciento y en 2007 un 78 por ciento. El crecimiento del servicio de Banda Ancha revela la tendencia hacia el consumo de contenidos asociados a una mayor velocidad de navegación, en particular en lo que se refiere a los chats y sitios sociales, cuyo acceso a través de la conexión tradicional o Dial Up era prácticamente imposible o muy limitada.

Estos estudios también revelan que el uso de computadoras en nuestro país es en buena medida compartido: las 11 millones de computadoras con

¹² <http://www.eluniversal.com.mx/articulos/53280.html>

¹³ <http://alt1040.com/2009/04/banda-ancha-en-mexico-tambien-a-prueba-de-crisis> . Artículo de Felipe Ojeda Banda Ancha en México, también a prueba de crisis.

¹⁴ Estudio AMIPCI de Nuevas Tecnologías de Internet en México 2008

acceso a Internet son utilizadas por 23.7 millones de internautas. Asimismo, más de la mitad de los internautas (55 por ciento) de una base de 13 millones de usuarios consultados a finales de 2007, se ubicaron en la franja de edad entre los 12 y los 24 años, sin que se haya observado una diferencia significativa entre la población masculina o femenina internauta.¹⁵⁵ Asimismo, más del 60 por ciento de estos internautas pertenecen a sectores sociales acomodados o a la clase media con trabajos calificados. Esto representa a todo el sector llamado en términos de estudio de mercado como ABC+, mientras los sectores D y E (sin trabajo formal o desempleados) ocupan el 40 por ciento restante de los internautas, es decir, en buena medida aquellos a quienes les es compartida una computadora para poder navegar.

En sociedades como la norteamericana o la catalana, los índices de internautas sobrepasan el 50 por ciento de la población total. En Cataluña este índice es de 56 por ciento (Tubella 2008: 33), mientras en Norteamérica (sin contar México) la cifra asciende a 70 por ciento (Tubella 2008). En México el 24 por ciento de la población usa Internet, de tal manera que la brecha digital sigue siendo un aspecto relevante en el análisis del acceso en nuestro país. El acceso a la información, que en Estados Unidos tiene el estatuto de derecho humano soportado en la propia constitución norteamericana y en diversas leyes (Katz 2002: 84) ha dado lugar a la superación de barreras para el acceso a los bienes culturales. Sin embargo este derecho está restringido por el propio costo, pues aquella parte de la población no conectada argumenta no hacerlo, entre otras cosas, por el costo elevado o por diversos tipos de desinterés hacia Internet (Katz 92: 2002). En nuestro país

¹⁵ Ibid. Esquemas 22 y 23.

es más clara la brecha digital en función de la imposibilidad de acceder a Internet por falta de medios (computadoras) o recursos (el elevado costo) para hacerlo, sin que ello signifique que no existan personas (como en EU) que prefieren un mundo sin computadoras o que no ven ninguna utilidad en el uso de Internet.

El uso compartido de computadoras para la conexión a Internet en nuestro país, fenómeno que al menos no se observa en forma clara en el caso de Cataluña, nos dice que el interés por el acceso a la información y a distintos tipos de bienes culturales a través de Internet sobrepasa las carencias y medios para llevarlo a la realidad. Los avances en materia de acceso a la información son prácticamente nulos, en la medida que las leyes y reglamentos al respecto se encuentran estancados debido a los fuertes intereses de las empresas y/o corporaciones interesadas en obtener beneficios propios. Las disputas recientes en el Congreso de la Unión sobre una nueva Ley de Medios que establezca regulaciones en materia de telecomunicaciones y sobre el espectro electromagnético y las tecnologías satelitales de comunicación, evidencian los diferendos entre poderosos grupos involucrados en los medios, particularmente los intereses en juego que han enfrentado a la televisión, la telefonía y los servicios de redes (Televisa y Telmex, principalmente).

En este contexto, la parte más afectada, que en el peor escenario son el consumidor y el usuario de los medios de comunicación, ha aceptado las condiciones establecidas por los proveedores de servicios, principalmente los altos costos y la deficiencia en la velocidad efectiva de navegación por Internet, así como la deficiente calidad de contenidos si nos referimos a la televisión; en el mejor de los casos ha procurado valerse de espacios institucionales (el trabajo, las universidades y escuelas, los amigos o familiares) para navegar por la red

en forma compartida con otros usuarios. Una vez reconocido este escenario que conlleva fuertes desajustes y desigualdades, es preciso entonces dirigirnos hacia el problema de los usos de Internet, que nos adentra en las significaciones y sentidos sociales y culturales asociados al fenómeno de las redes interactivas.

Uno de los asuntos de interés particular sobre los usos de Internet es el referido al compromiso cívico y comunitario emanado de las formas de participación que facilita este medio. Katz y Rice, haciendo un análisis de los usos de Internet en los Estados Unidos, abordan este problema enunciando aquellas perspectivas que desde una postura utópica o distópica plantean ya sea una ampliación o una restricción de la participación política a través de Internet. Para las visiones distópicas Internet contrae los rangos de participación: “el acceso desigual a los recursos de Internet por parte de varios grupos de la sociedad, en relación con los medios tradicionales como prensa, radio y televisión, puede paradójicamente contraer las bases de la participación política y de legitimidad del gobierno” (Katz 2002: 104). Los usuarios de Internet y aquellos que lo usan por razones políticas (activistas de la red) son más jóvenes que el público en general. Asimismo, este tipo de usuarios tienen más educación que el público promedio y son más “democráticos” o con tendencias hacia una participación más activa en asuntos públicos.

Las perspectivas utópicas respecto a la participación cívica por Internet, ven el ciberespacio como aquella apuesta de Jefferson basada en la idea de “fundar la primacía de la libertad individual y la realización del pluralismo, la diversidad y la comunidad” (Katz 2002: 108). La corporación Microsoft propone que Internet empodera a los ciudadanos para “establecer sus propias agendas políticas, guiar

las prioridades gubernamentales y ayudar a implementar políticas. La nueva tecnología conduce las transformaciones de las democracias representativas de hoy hacia la participación democrática del mañana (Microsoft Europe 2001)” (Katz 2002: 106).

Internet permite que los actores políticos realicen campañas de financiamiento, conduzcan grupos focales *en línea*, incrementen el acceso al voto, creen y mantengan listas de correos electrónicos, etc. Las campañas presidenciales norteamericanas son un ejemplo de la importancia que cobra Internet para obtener dividendos políticos, desde el impacto de Internet en la campaña de 1996 (comparable al papel que tuvo la televisión en la elección de 1960) hasta la del 2008, que apuntaló el triunfo de Obama mediante donaciones individuales via Internet.

En la misma línea, Rheingold piensa que la gente está más involucrada en los procesos políticos a través del incremento de los debates en línea, tal como Rash considera que Internet abre la oportunidad a nuevos partidos para expresar y desarrollar sus ideas (Katz 2002: 110). Shapiro y Leone (1999) reconocen una serie de factores positivos en el medio, que resumen en cuatro aspectos fundamentales: a) la capacidad de interacción de muchos a muchos; b) el contenido digital, que hace la comunicación flexible dado que permite ser usada, almacenada y manipulada; c) el diseño de Internet como una red distribuida y d) la interoperabilidad de Internet, de modo que la información puede fluir libremente y sin barreras a lo largo de la red (Katz 2002: 111).

Estas posturas están basadas en el individualismo liberal, que sostiene que los individuos son sujetos autónomos y racionales que conocen y pueden expresar

sus propios intereses (Katz 2002: 113). Internet es comprendido como un foro para la democracia dentro de los marcos de la democracia deliberativa que reconoce que el discurso racional dentro de la esfera pública es un requisito fundamental para la legitimación de la propia democracia.

3.3.4 La perspectiva distópica

La crítica distópica de Internet también apunta hacia cómo este medio absorbe las energías de los ciudadanos y los aleja de los procesos políticos tradicionales, e incluso aumenta las posibilidades de un control central y produce un orden económico hegemónico (Katz 2002: 104-105). Sunstein argumenta incluso que la posibilidad de ejercer la voz libremente (*freepress*) por Internet, personaliza las experiencias en la red provocando comunicaciones sólo entre grupos de interés que hacen de Internet un medio egocéntrico que anula que las personas ejerzan perspectivas opuestas (Katz 2002: 106).

Otro estudio afirma que los grupos de discusión en red y “los *chat rooms* de carácter político sirven para reforzar posiciones ideológicas pre-existentes, y no para cambiarlas”, lo cual provoca que Internet no brinde necesariamente niveles de tolerancia (Katz 2002: 107). Davis concluye que los ciudadanos no aprovechan el potencial de Internet para incrementar el compromiso cívico y que son los actores dominantes los principales beneficiarios, reforzando el *status quo* y las jerarquías sociales (Katz 2002: 107).

Parten de la idea de distinguir aquello que caracteriza a las relaciones comunitarias, sosteniendo con Schement que las relaciones por Internet son de carácter secundario, en las cuales “la gente conoce a los demás en una dimensión

simple o sólo en algunas de sus dimensiones”, en contraste con las relaciones primarias en donde la gente se conoce en múltiples dimensiones (Katz 2002: 114). Las relaciones indirectas en red tienen el potencial de complementar las relaciones ya formadas. Las comunidades en línea comparten intereses sobre alguna o algunas categorías en particular o sobre una identidad fácilmente generalizable, en donde es difícil que aparezcan diferencias sociales. En la medida que un uso particular de Internet depende de la organización social y de la movilización de recursos significativos, en esa medida el uso tenderá a ser controlado por aquellos que ya se encuentran bien organizados (Katz 2002: 115).

La carencia de relaciones primarias puede inducir a comportamientos no cuidadosos, irresponsables o antisociales, donde los ciudadanos tienden a sentir menos lazos de conexión y obligación entre sí, dado que las relaciones son más efímeras y menos sustentables comparadas con las relaciones comunitarias físicas. El resultado es la formación de *pseudocomunidades* y un tipo de interacción *parasocial* que crea la ilusión de una aparente intimidad de comunicación cara a cara entre los participantes de las comunidades virtuales. Paralelamente a esta visión que distingue entre relaciones primarias y secundarias, Putnam ve las comunicaciones mediadas por la tecnología (CMC) como parte de un tipo de relaciones interpersonales inauguradas por el teléfono y continuadas por las redes como Internet.

Desde su perspectiva el *capital social* —“el pegamento que mantiene unida a la sociedad”- (Katz 2002: 116), ha sido desintegrado por la televisión, la radio y la suburbanización, lo cual no es evidente con el teléfono e Internet, que permiten formas de conexión interactiva. Con la interactividad se comparten intereses, aunque no tiempo y espacio, y la participación resulta más igualitaria e intensa.

Sin embargo, este autor no ve una garantía de recomposición del capital social mediante Internet y concluye que estas tecnologías “inhiben la colaboración y la confianza interpersonal” (Katz 2002: 117), a menos que se avance en otro tipo de desarrollos en el medio.

Van Dijk completa esta perspectiva, argumentando que aunque las comunidades virtuales no pueden reemplazar a las comunidades orgánicas, sin embargo pueden ser un suplemento o pueden fortalecerlas. Como las comunidades virtuales son limitadas, no pueden reemplazar a las comunidades orgánicas. Por lo tanto, la única manera de que la participación en línea sea exitosa es que se encuentre basada en una participación ciudadana tradicional.

La definición de comunidad que ofrecen Katz y Rice se fundamenta en dos valores claves, rastreados en diversos autores (Putnam, Wellman, Virnoche): por un lado la identificación individual y por otro el involucramiento en una red asociativa. En estos términos, las comunidades contemporáneas, que han tendido hacia una declinación en sus formas de participación y en el compromiso de sus miembros (Katz 2002: 118) deben ser redefinidas en función del tipo de relaciones que entablan. Así, las comunidades en red comparten espacios virtuales y físicos, las comunidades virtuales comparten un espacio virtual pero no geográfico, y las comunidades intermitentes no comparten un espacio virtual, sino solo en ocasiones un espacio físico.

Las comunidades virtuales enfrentan en este sentido varias críticas. Por un lado, quienes argumentan que Internet provoca aislamiento social y depresión psicológica. Las relaciones en línea son menos permanentes y provocan menor interdependencia que las relaciones fuera de línea, esto debido a que la actividad en línea reemplaza los vínculos sociales en un mundo no mediado, y la carencia de

presencia física provoca la incomprensión del contexto en situaciones particulares. (Katz 2002: 204-205)

En forma similar, Shapiro y Leone sostienen que el tiempo que pasamos en línea reduce el tiempo que podríamos pasar interactuando con amigos, familiares u otras comunidades afines (Katz 2002: 205), mientras Scherer advierte que la comunicación sincrónica (*chats*, mensajería instantánea) está particularmente asociada con una dependencia de Internet. (Katz 2002: 205) Por su parte, Kubey resalta que el uso excesivo de Internet está asociado con un desempeño negativo de los estudiantes (Katz 2002: 206) y Tapscott identifica que algunas de las desventajas de la creciente interactividad e individualidad resultante del uso de Internet provoca una desconexión de las instituciones formales, una equivocada representación de la información y de las identidades, y un énfasis en objetivos de corto plazo (Katz 2002: 206). Johnson ofrece una visión similar, refiriendo que las salas de chat en vivo producen “declaraciones aisladas de la propia personalidad, conversaciones fallidas... No veo una comunidad en este tipo de intercambios, veo un grupo de individuos ignorándose unos a otros y hablando en un código abreviado y muchas veces ininteligible.” (Katz 2002: 207)

Esta visión del uso de Internet es resumida por Katz y Rice con un conjunto de situaciones negativas que a continuación se enlistan: reducción del rango de participantes, fomento de la división racial, limitación del discurso, creación de ciberbalcanización, destrucción de culturas locales e indígenas, fragmentación de la comunidad, limitación de conexiones sociales, incitación del odio hacia los otros, dominio de corporaciones multinacionales, destrucción de la creatividad, pérdida en la calidad de productos intelectuales, permisión del plagiarismo, pérdida de integridad artística, etc. (7, table 1.1)

Entre las visiones utópica y distópica del uso de Internet, Katz y Rice agregan una tercera perspectiva que ellos denominan sintópica, a partir de considerar que aquellas visiones son demasiado extremas. Defienden una posible asertividad sobre Internet, basada en los cambios y giros en los usos anticipados de este medio, enfocados en la autoexpresión y en la búsqueda de una auténtica interacción y que resultan en nuevas formas de cooperación e integración social (Katz 2002: 13). Katz y Rice defienden la idea de que los atributos culturales de Internet permiten a la gente reconocerse a sí misma y con ello construir significados. Desde este punto de vista, Internet es un lugar donde las interacciones ocurren en torno a gentes reales, con una realidad y un lugar físicos reales, y a través de una amplia gama de medioambientes de comunicación (Katz 2002: 13).

En el presente capítulo se han abordado las redes a partir de una metodología cualitativa -la etnografía virtual- cuyo enfoque en los usos y prácticas en torno a las redes se corresponde con el análisis emprendido por Manuel Castells sobre los aspectos sociales e individuales de la “galaxia internet”. En el análisis de la sociedad red, Castells nos permite observar que las formas de participación solidaria y compartida convergen con el reconocimiento al mérito tecnológico, sea individual o colectivo, creando valoraciones, retribuciones y distribuciones informativas que provocan la renovación de códigos y herramientas de comunicación. Las formas dominantes que pretenden establecer un modelo vertical y centralizado entran en disputa con las formas colectivas de intercambio y validación de saberes y conocimientos. Al mismo tiempo, los rasgos de individualidad y colectividad entran en tensión creando entornos espaciales y temporales cuya complejidad está generando un entramado que nos invita a ser analizado en forma detallada y particular, tal como se hace en el siguiente capítulo.

Capítulo 4

Una aproximación a YouTube

4.1 La economía politizada de YouTube

YouTube (literalmente *Tu Canal*) fue lanzado al público en 2005 basándose en una importante innovación tecnológica, que fue la de eliminar las barreras para compartir video a todo lo largo de la red. La interface de *YouTube* permitió así, en forma simple, subir, publicar y ver *streamings* de video sin requerir niveles altos de conocimiento técnico. Además de permitir subir un número ilimitado de videos para compartirlos con amigos y usuarios, *YouTube* proporciona el código *HTML* y *URL* (dirección) de cada video, de modo que estos pueden ser fácilmente embebidos (*embedded*), es decir, recuperados y alojados para ser vistos en cualquier otro sitio web.

Para fines de 2006, ya siendo el mayor sitio en Gran Bretaña y ganándole el primer lugar de visitas al sitio de la BBC, *YouTube* es adquirido por *Google* a más de billón y medio de dólares, y desde 2008 ha estado consistentemente en el *top ten* global (Burgess 2009: 2). Con más de 100 millones de videos alojados, se ha convertido en un sitio sin precedentes, reuniendo en la misma interface cuatro características: una ventana embebida de reproducción de video, cuenta de email para compartir videos, recomendaciones de video (*related list*), y comentarios (así como otras funcionalidades similares).

El crecimiento inusitado del sitio ha contribuido a replantear la pregunta sobre qué es *YouTube*: ¿una moda más de Internet; una hábil invención para que la gente sienta la necesidad de su uso; una plataforma de distribución de videos? ¿sigue siendo actualmente esto o algo más? ¿en qué podrá convertirse este arsenal de información audiovisual y textual? Sin responder por ahora a estas preguntas es posible partir de la idea de una transformación continua de *YouTube*, generada tanto por un conjunto de prácticas corporativas como por una diversidad de usos de la audiencia. Ambos elementos le han dado forma, creando un entorno en el que la cultura masiva popular, a la vez que establece mecanismos de participación, pone al descubierto aspectos como los derechos de copia y las estructuras de mercado y de distribución en línea. Uno de los comportamientos recurrentes del público al respecto han sido las expresiones de inconformidad ante la penetración de intereses corporativos al interior de un espacio generado comunitariamente.

El carácter de *YouTube* como red social a la vez que plataforma de publicación y archivo audiovisual, hace que adquiera sentido de diversas formas. Burgess recupera varios sentidos: el conjunto de conexiones y conflictos suscitados entre los participantes de la comunidad (que abordamos anteriormente desde la perspectiva de DeLanda); la práctica cultural de las experiencias de vida cotidiana; la construcción de una cultura de la participación, basada en diversas habilidades para obtener atención pública; la distinción entre cultura popular y alta cultura, así como entre cultura de la gente y cultura de las industrias masivas de medios. (Burgess 2009: 9-14)

YouTube está ligado intimamente al problema de la cultura popular, entendiendo a ésta como el campo de batalla a favor y/o en contra de la cultura

dominante. “La cultura popular es la arena para el consentimiento y la resistencia” dice Stuart Hall citado por Burgess (Burgess 2009: 11) Desde ahí emerge y se protege la hegemonía. Al mismo tiempo es un espacio en que la cultura socialista o alternativa se expresa y se constituye, de modo que el aspecto político de la cultura popular tiene un amplio marco para desenvolverse. Si entendemos la cultura popular como la “cultura de la gente”, opuesta a la alta cultura (el arte) y a la cultura masiva y comercial (publicidad), entramos al terreno de las contraculturas y las utopías, así como de la ideología participativa del DIY (*Do It Yourself* o Hazlo tu mismo) que valoriza la producción del público aficionado (*amateur*) y se erige en el ámbito de la democratización de la producción cultural. Este marco es válido para entender los discursos que circulan en *YouTube*, así como la manera en que esos discursos están asociados al carácter político que permea la emergencia de estas formas de cultura popular.

En este sentido, el productor aficionado que predomina en *YouTube* no puede ser entendido sólo desde la espontaneidad o la simple necesidad de expresión, sino también, como han sugerido numerosos estudios culturales (De Certeau entre otros), como sitios de resistencia creativa, tanto desde el punto de vista de la producción como del consumo. Pero también en su desarrollo, como vimos anteriormente en Castells, la creatividad se ha convertido en un recurso dinámico que es incorporado a la lógica industrial de los medios, construyendo modelos de audiencia y consumo que entran en tensión con su origen como formas de resistencia cultural. Es esta la batalla que se establece entre la cultura popular de amplia participación del consumidor-productor y la cultura comercial industrial que se fundamenta en estrategias de mercado de arriba hacia abajo. Si bien el consumidor pasivo desaparece en las redes sociales, la riqueza y diversidad de

YouTube se manifiesta en el choque entre las formas dominantes de control ejercidas de arriba hacia abajo, por un lado, y la emergencia de prácticas multiplicadas de abajo hacia arriba que provocan una política singular en el medio.

Como fenómeno de colisión y coexistencia entre “viejas” y “nuevas” formas y prácticas industriales en los medios (Burgess 2009: 14), los videos en *YouTube* provienen desde dentro de las prácticas mediáticas establecidas o desde fuera de las mismas. Según Burgess ambas prácticas coexisten pero no convergen, generando un espacio dicotómico que pone en duda la idea de mutación y convergencia entre lenguajes de video tradicionales (bajo el modelo industrial) y los emergentes (los creados por los usuarios). A partir de esta división, Burgess ofrece una estadística muy significativa al respecto. Mientras los videos de tipo tradicional son más *vistos* en una proporción de 3 a 1 sobre los creados por usuarios y los *favoritos* comparten la misma proporción, en sentido inverso, los más *comentados* son los videos de usuario, que son también los más *discutidos* en una proporción de 3 a 1 sobre los tradicionales (Burgess 2009: Tabla 3.1, 42).

Este comportamiento es relevante respecto al papel que juega la comunidad que consume y produce en *YouTube*, pues nos habla de la expectativa del público sobre las innovaciones propias que encara el medio. Al ser los mas comentados, los videos de usuario conforman un espacio de actividades que transitan de la lectura a la lectura-escritura, bajo el modelo de los comentarios que a la vez se convierten en conversaciones. Esto genera un modelo de periodismo ciudadano con prácticas propias, como las del *sharing*, *favoriting*, *quoting* o *embedding*, que representan a su vez el compartir, calificar, citar o insertar un video. La categoría de los *Mas Vistos* refleja las agendas públicas así como los géneros más aceptados, en donde tiene un lugar especial la creatividad del productor aficionado (videos

mundanos, cortometrajes, mezclas hipercreativas, animaciones musicales, videos instruccionales y otros ejemplos inclasificables). Como con el surgimiento del video casero desde los setentas, la experimentación con la forma del video ha penetrado a *YouTube* a través de géneros como el *vlog* (videos cara a cara), el *poop* (recreación de viejas series animadas), el *vaudeville* (cómicos) o incluso los *tutorials* (guías técnicas de todo tipo), por hablar de algunos de los que se han hecho emblemáticos.

Por otro lado, existe también un rango importante de producciones de tipo profesional o semiprofesional que no se insertan del todo en el modelo de producción amateur ni en el tradicional. Aquí sí hablaríamos no de convergencia pero si de interacción entre modelos, que encontramos desde los canales producidos por instituciones de todo tipo y universidades, hasta aquellos que distribuyen contenidos o eventos particulares de canales por cable. En esta vertiente también hay *vloggers* que ofrecen contenidos diversos y funcionan como negocio, o expertos en habilidades singulares, como la creación de videos virales, para obtener atención del público.

Todo esto hace de *YouTube* un entorno cultural con una gran variedad de formas de participación e interacción, que no son continuas ni unificadas, sino diversas y divergentes. Pero sea que las formas de producción se mantengan divergentes (tradicion-innovación) o sea que converjan en modelos unificados (como explica Castells), la riqueza participativa hace de *YouTube* un entorno cultural que nos lleva a preguntarnos, como vimos desde la perspectiva etnográfica al inicio del presente capítulo, sobre el ciberespacio como artefacto cultural o como cultura misma (Hine). En este sentido nos preguntamos: ¿Cuáles serían los niveles, dimensiones e intensidades de la cultura participativa de *YouTube*?

¿Desde donde y hasta dónde se conectan y entran en conflicto las distintas formas de participación que constituyen este sistema cultural? ¿Cuáles y cómo son las manifestaciones públicas y políticas desatadas por la emergencia del choque entre tradición y renovación al interior de este medio? ¿Cómo fluyen los intereses? ¿Qué determina su cooptación o su libertad?

La cultura política de *YouTube* es un buen síntoma del estado que guarda y de la potencialidad cultural de este medio. Para Burgess las prácticas de lectura, consumo, celebración y crítica implicadas en *YouTube* constituyen una forma de cultura ciudadana que va conformando sus propias cualidades. Una de ellas es que esta cultura ciudadana participativa se despliega paralelamente a la cultura política establecida. Es como un espejo, caja de resonancia o proyector de la política en general, tanto de la local como de la global, pero manifiesta, como dice Burgess, mediante una característica singular, que es la tensión clara entre lo individual y lo comunitario de cara a una cultura de la diferencia.

Esta tensión clave abre el debate: **¿es un espacio individualizante propiamente un espacio colectivo? ¿es la participación en *YouTube* democratizante y por tanto genera ciudadanía? ¿es posible una ciudadanía construida desde una participación individualizante?** Algunos autores como Stevenson sostienen que bajo estas formas crecientemente individuales es posible conformar una cultura cosmopolita ciudadana (Burgess 2009: 79). Sería éste un nuevo modelo de la esfera pública, basado en el diálogo y la participación desde el reconocimiento de la diferencia. En esta tónica, Patricia Lange observa también que el acceso público a momentos de intimidad ha provocado que las fronteras sociales se encuentren permanentemente cuestionadas, de modo que las visiones personales pueden transformarse en cuestiones políticas. (Burgess

2009: 81) Este enriquecimiento del discurso público de Lange parte de la idea de dos comportamientos emergentes en las redes: lo “públicamente privado”, en donde la identidad de los productores de video es revelada, y lo “privadamente público”, donde los contenidos son accesibles a un público amplio pero la identidad de los realizadores se mantiene oculta, revelando una especie de *fractalización* de los comportamientos públicos y privados (Lange: 1)

Habría que remarcar que estas visiones sobre la construcción de una cultura de la participación en las redes están sustentadas en la idea de la identidad, manifestada mediante la construcción de significados a través de la opinión y los comentarios expresados, que es donde se delinean y articulan esas identidades. Incluso otros autores como Cunningham y Nguyen hablan de comunidades en diáspora como una forma más (quizá más grande de lo que se cree) de identidades en las redes. (Burgess 2009: 81) Bajo estas ideas, la participación en un espacio intercultural estaría fortaleciendo la necesidad de la representación de uno mismo a través de los otros y por tanto a través de lazos comunitarios con los cuales identificarse.

Aunado a esto, Burgess otorga gran importancia, para la cultura política de *YouTube*, a la *alfabetización digital*, es decir, a las habilidades de lectura y escritura en este medio. Una alfabetización que nos habla de capacidades diversas que son la base de su éxito público. La integración en un medio de un rango amplio de modalidades de participación (escuchar, ver, hablar, calificar, etc.), cuyo énfasis en particular se da en los asuntos de la diferencia, provoca la emergencia de una pragmática y una política del propio medio. Una política fundamentada en un medio que opera con *ojos, oídos y voz*. Burgess plantea que esta política surge, por un lado, de la idea del cosmopolitismo en medio de un entorno globalizado, y por

otro, de la apertura de las controversias, que una vez más aparecen en la palestra en medio de brechas, fronteras y divisiones entre productores, distribuidores y consumidores.

Habiendo revisado la propuesta de Burgess para el análisis de *YouTube*, es válido partir de las diferencias como punto de partida del análisis de un medio caracterizada por ellas mismas. Sin embargo, también la idea de un espacio cultural y participativo no se agota con la idea de la construcción de la identidad, pues en realidad la pluralidad de identidades, la mutación del espacio comunitario, la dispersión participativa, las diásporas y exclusiones, provocan en conjunto que la identificación no sea lo más importante, y que la experiencia misma de la participación ocupe un lugar muy significativo. No busco sostener con esto un debate en torno a la ineficacia del concepto de identidad, que tiene una larga tradición tanto en la filosofía como en la sociología y la antropología, sino el interés por desplazar la importancia del análisis hacia la experiencia vivida en el contacto con las redes. Se dirá que la experiencia pasa precisamente por el problema de la identificación con lo otro y los otros (con lo comunitario), sin embargo la experiencia en el sentido inmediato del acceso a nuevas formas de comunicar, decir, opinar y ver contiene una complejidad ya de por sí intensa como para no atender su sentido específico.

Así, en lugar de centrar la importancia en la identidad, me interesa recuperar los conflictos (y por tanto la vivencia de la conflictividad) que emanan de las diferencias existentes en *YouTube*, y la manera como estos conflictos conforman la cultura política, siendo esto a la vez eco y proyección de la cultura política externa a *YouTube*, sea local y/o global. Esto nos lleva a distintos caminos que convergen. Por una parte, el problema de la relación entre la cultura política *fuera*

y dentro de YouTube: ¿son entidades separadas? ¿se influyen mutuamente una a la otra? ¿existe dependencia o subordinación de una frente a la otra?. Por otro lado, el alcance y la dimensión que adoptan los conflictos a partir del conjunto de diferencias latentes, y cómo ello se decanta en la política. Por ello es preciso caracterizar las diferencias: la diferencia sexual y racial, por un lado, la diferencia generacional y vivencial, por otro; igualmente la diferencia religiosa e ideológica, y por supuesto las diferencias políticas en torno a asuntos locales o globales.

La complejidad de la interculturalidad, que sería justamente la de la diferencia, nos lleva también a plantear la posibilidad de que, a través de las redes, la política tiende a virtualizarse de tal manera que la política en general entra en colapso. La situación crítica de la política sería precisamente el desvanecimiento de sus formas tradicionales en provecho de otras formas de politizar los asuntos públicos. Primero, en el sentido del acceso a los conflictos desde la individualidad, de tal manera que una hipótesis posible es que los conflictos tradicionales, expresados en formas de organización como son las protestas, los movimientos sociales o las expresiones de inconformidad tradicionales, diluyen su alcance y potencial a favor de una conflictividad expresada y volcada en los medios de comunicación, en este caso las redes.

Esta hipótesis sostendría la idea de que sitios como YouTube funcionan como mecanismo de *canalización* y *mediatización* del descontento y la inconformidad social, desplazando otras formas de descontento tradicionales. Una hipótesis paralela es que el conjunto de conflictos que se plasman en los distintos modos de participación de las redes, generan una opinión lo suficientemente fuerte para modificar políticas o tomas de decisión en el ámbito público. La hipótesis primera enuncia, en este sentido, que YouTube sirve como factor de desmovilización social,

conduciendo el descontento en el desfogue individual expresado en comentarios y opiniones; la segunda enuncia que esa individualización de los conflictos, hecha pública y colectivizada, contribuye a forjar una opinión pública potencialmente política, a la manera como definiría Habermas el campo de la publicidad en sus orígenes “angélicos”, es decir, cuando la opinión en los medios servía como intermediario y fuente de las decisiones políticas del gobierno o del Estado.

Nos inclinamos a observar estos dilemas no para concluir en una definición contundente y precisa de que es *YouTube* (potenciador o mediatizador de la política), sino para explorar su comportamiento y medir sus alcances. En estricto sentido, ambas hipótesis son válidas y coincidentes en circunstancias precisas y desiguales, según reconozcamos unos u otros contextos. Lo importante es observar el despliegue de los conflictos y las claves con las que funcionan con el fin de reconocer el papel que juegan como parte de la cultura participativa de las redes y de la cultura global en general, incluida la cultura ciudadana a que hace referencia consistentemente Burgess.

4.2 Casos de análisis: ¿*video-tv* y *prensa* en Internet?

Para poner en juego los conceptos que nos aporta lo expuesto hasta aquí, recurriré a algunos ejemplos de participación individual y colectiva en las redes, reconociendo que un acercamiento a ciertos acontecimientos a través de los niveles de análisis expuestos nos permite apreciar la multiplicidad y heterogeneidad del medio. He elegido por un lado abordar dos acontecimientos particulares a nivel nacional que desatan ciertas formas de participación pública en el sitio social *YouTube*. Ambos manifiestan preocupaciones en torno a hechos de la vida pública y política que

ponen en marcha opiniones y posturas a la vez convergentes y divergentes. En el primer caso haremos una aproximación desde el punto de vista del papel jugado por las conversaciones. En el segundo caso enfocaremos el análisis a través de la expansión del acontecimiento a otras redes sociales explorando el imaginario colectivo construido en torno al mismo.

En este caso, haré un recorrido por algunos *blogs* del sitio en línea *El Universal Online*, en donde las opiniones y las imágenes ocupan un espacio relevante en la publicación y seguimiento de acontecimientos periodísticos. Dado el predominio cobrado por los medios tradicionales para regular, distribuir y condicionar los hechos de carácter público, el comportamiento peculiar que adquieren en Internet expresa la importancia de éste para canalizar opiniones, poniendo en evidencia los cambios que exploran los medios tradicionales, como cuando la prensa se inserta en el ámbito de las redes.

La preocupación que orienta las perspectivas utópicas, distópicas y *sintópicas* que habré de seguir en estos casos, apunta a la manera en que se manifiestan estas acciones y opiniones ante circunstancias conflictivas relevantes, pues es ahí donde se manifiestan con mayor intensidad las opiniones y percepciones sociales. Al enfocarme en los conflictos, nos adentramos a las entidades, identidades y desidentidades en forma más clara y visible.

El seguimiento que aquí me propongo explorar en cada caso el comportamiento temporal de los acontecimientos y su secuela mediante opiniones e imágenes colaterales. El cambio, la adaptación y la resiliencia de los fenómenos en Internet nos obliga a tomar en cuenta el devenir incierto del acontecimiento. Este es caso de las páginas de contenidos y comentarios de *YouTube*, que cobran importancia en momentos particulares, a la manera como la información periodística ocupa el

campo de la opinión pública en lapsos determinados y fugaces. Preocupa en este sentido la manera como la información noticiosa o periodística atraviesa y traspasa los límites temporales establecidos por los medios masivos, que como sabemos condicionan a su modo la presencia y persistencia de temas y circunstancias del entorno público. El papel que las noticias han jugado en Internet, en este sentido, tiende a problematizar ese limitado ámbito temporal. En otras palabras, la instantaneidad y el predominio de lo espectacular al interior de lo noticioso cobra en Internet otras modalidades, que van desde la más exacerbada agresividad y violencia (como ocurre ya en los medios dominantes) hasta los más intensos niveles de crítica del *status quo* y de las posturas y visiones sociales predominantes.

El análisis particularizado de *YouTube* y de los *blogs* en los medios periodísticos electrónicos (El Universal, La Jornada) nos permite también reconocer la manera como los géneros audiovisual, televisivo y periodístico se adaptan y toman formas particulares a través de la extensión de las redes, accediendo a públicos diferentes y, sobre todo, a intercambios que no solían suscitar esos medios en su forma habitual (prensa, tv). Los casos elegidos exploran en este sentido la introducción de ciertos medios en nuevos medios, con la consecuente descomposición de géneros y lenguajes, tanto como de las maneras de comunicar y experimentar los contenidos informativos.

La mirada y el análisis realizado pretende ver a los acontecimientos y fenómenos en la perspectiva temporal en que están inscritos. Esto implica que el análisis no intenta ser la enunciación de verdades sobre el fenómeno u acontecimiento en cuestión, sino un motivo sugerente para explorar el comportamiento de los actores y entidades que lo rodean, reconociendo con ello el devenir del medio y no una serie de principios generalizables sobre el mismo. En

este sentido, el camino elegido responde más a un nivel de aproximación analítica que a formulaciones de tipo sintético o conclusivo.

Describir el comportamiento de *YouTube* o de los *blogs* en su dimensión temporal, en sus repeticiones, ciclos, cambios y renovaciones, nos permite abordar Internet no de manera esencial sino existencial, es decir, en las formas singulares que adopta cada vez que se actualiza. Los retos de carácter positivo, como la construcción de ciudadanía, son el horizonte de toda posible renovación de las condiciones de comunicación que tienen ante sí los medios de comunicación contemporáneos, a menos que las tendencias avasallantes de la comercialización y el control informativo logren penetrar del todo en dichos espacios emergentes, lo cual nos ubicaría en un terreno pesimista del que dan buena cuenta las perspectivas distópicas, de manera que a la construcción de ciudadanía le opondríamos la perspectiva distópica del control y administración de las opiniones públicas desde las estrategias ejercidas por las élites dominantes que conforman Internet.

4.2.1. Apaguemos la televisión y encendamos nuestra mente

Un análisis de *YouTube* a través de las opiniones ahí vertidas nos permite acercarnos a las diversas formas como “las personas interpretan el mundo que las rodea”, tal como plantea la perspectiva etnográfica que propone Christine Hine. Los comentarios vertidos revelan no sólo un estado de ánimo, una adscripción o un rechazo a las opiniones o producciones de los demás, sino también una manera de comprender las cosas que ahí ocurren.

Los comentarios tienen como punto de partida la necesidad de decir algo sobre un acontecimiento particular, que originalmente está condensado en el video

subido al sitio por el usuario-productor. En la medida que el acceso de los usuarios al video agregado se incrementa, la posibilidad de incorporación de comentarios tiende a ser mayor. Esto es más claro en el caso de aquellos videos que abordan cuestiones públicas que mueven a la polémica. La opinión que polemiza sobre acontecimientos públicos, como ocurre con aquellos que están cargados de tintes políticos, permite el flujo de opiniones ligadas a posturas fuertemente opuestas y en conflicto. Las circunstancias en que se produce el acontecimiento se convierten, en este sentido, en algo tan importante como el acontecimiento audiovisual original. Del video-acontecimiento pasamos al video como detonador de nuevos hechos, condensados en el conjunto de opiniones y expresiones vertidas en su modalidad asincrónica.¹⁶

He elegido un acontecimiento particular que llama la atención por el sentido que tiene dentro del papel que juegan los eventos polémicos en las redes. La interpelación ocurrida en Palacio Nacional en el marco de la entrega del Premio Nacional de la Juventud el 3 de octubre de 2008, en la cual el estudiante Andrés Gómez grita “espurio” al presidente Felipe Calderón, tiene cabida en *YouTube* a través de numerosas páginas de usuarios. Tomo como ejemplo el seguimiento dado a este hecho en la pagina de *homolexis*, quien acoge miles de visitas a partir de una entrevista realizada al propio Andrés Gómez días después del acontecimiento. El reconocimiento en viva voz e imagen del increpador del presidente se convierte en un acontecimiento más de la secuela que rodea a esta circunstancia peculiar.

Andrés Gomez, estudiante de la Universidad Nacional Autónoma de México, premiado oficialmente entre decenas de jóvenes que acuden al acto en cuestión,

¹⁶ * El depósito de comentarios tipo *chat* o *blog* que ofrece *YouTube* permite la comunicación entre personas de manera diferida en el tiempo, es decir, sin coincidencia temporal (asincronía), tal como ocurre desde hace decenios con la comunicación postal.

aborda en la entrevista realizada por *homolexis* no sólo las circunstancias de este evento público, sino sus impresiones sobre el entorno que lo rodea. Explica la importancia que para él tiene “la percepción en la representación que tenemos de las cosas”, dando lugar a una experiencia subjetiva más que una idea definitiva de lo que somos. El libre acceso a la información a través de Internet, desde su punto de vista, contribuye a este flujo incontrolable de percepciones y pensamientos que resulta alentador, del mismo modo que lo que el llama el nivel de conciencia que la sociedad mexicana ha adquirido a través del conocimiento y la información, en particular dentro de los ámbitos universitarios.

La reflexión de Gómez, que redunda en algunas ideas filosóficas y en interpretaciones sobre ciertas formas de autoconocimiento, como la meditación, apunta en la entrevista hacia su postura sobre el evento en Palacio Nacional. Gomez ve cinismo en las palabras que Calderón expresa en torno a la libertad de expresión y la impunidad, por lo que lo interpela durante su discurso gritándole espurio, ante lo cual es retenido y llevado a un separo del Ministerio Público, donde terminan por dejarlo libre horas después.



img. 5 / Andrés Gómez y Calderón en Palacio Nacional



img. 6 / El “joven que gritó espurio a Calderón

Los comentarios a partir de la publicación de la entrevista por parte de *homolexis* desatan una disputa en su canal de *YouTube*, que deambula entre posturas

que apoyan o denostan la interpelación de Andrés, pasando de los insultos y acusaciones de cobardía y falta de respeto por interpelar al Presidente, hasta los apoyos por expresar públicamente y de esa manera su posición. La disputa de opiniones revela que un medio como Internet permite el flujo de opiniones que en otros medios sería difícil que se expresaran. El hecho de dichas posturas se expresen libremente en este medio lo convierte en un foro *sui generis* que advierte la carencia de espacios de expresión de cierto tipo de opiniones en los medios públicos nacionales, en los que la conflictividad política manifiesta deja al descubierto las limitaciones de los medios tradicionales para dar cabida al conjunto de posturas latentes en el ámbito de la política nacional.

Calificar a Andrés Gómez “cobarde” por no increpar a Calderón frente a frente, sino desde la tribuna de los premiados, revela varias cosas: por un lado, los límites para la expresión abierta y descarada contra alguna persona por parte del público a través de los medios de comunicación tradicionales, como se comentó arriba. Por otro lado, evidencia los desajustes y asimetrías entre lo que se dice y lo que se hace (entre el *ser* y la *imagen del ser* que fluye en toda conversación, como dice DeLanda), pues nada indica que frente al propio estudiante premiado el acusador habría de sostener su condena, al menos en la forma como lo hace en sus comentarios textuales. O que esos mismos comentarios sean realizados de la misma forma en situaciones cotidianas que rodean al declarante.

De ahí que el medio sea también conducto de opiniones que no se realizan más que ahí mismo, en el mundo que envuelve ese espacio, con códigos que pueden distanciarse de los códigos empleados en otros campos de lo público. De este modo, el medio se convierte en un soporte propicio para desatar los malestares y desacuerdos que ante otras circunstancias —que no son las de la

virtualidad de las redes, como los espacios mediáticos y los espacios públicos- no se manifiestan.



img. 7 / Entrevista de homolexis a Andrés Gómez



img. 8 / El jóven es llevado en patrulla al Ministerio Público

La multiplicación de opiniones revela también el nivel de animadversión y polarización política característica de los últimos años en el país, así como los distintos grados de contención y expresión de estas tensiones. Una vez mas, las redes sociales en Internet desencadenan en esta medida las opiniones que a través de los medios tradicionales no fluyen, dando lugar a una expresión intensa e incluso más “salvaje” de las disputas. El insulto y la agresión de carácter personal, vinculadas a un manejo del lenguaje que hace eco de rasgos culturales fuertemente decantados, como el machismo en todas sus manifestaciones (del albur a la denostacion homofóbica), se expresan en forma aguda y sublimada, llena de sorna y descaro tanto como de agresividad y violencia. He aquí una cualidad significativa del medio en cuestión.

El moderador del debate, en este caso el productor de la videoentrevista (*homolexis*) hace uso por su parte de su facultad para “regular” los comentarios de este tipo (incluso de excluirlos si ejerce esta capacidad). El intentar conducir el

debate en los terrenos que desea constituye un rasgo igualmente característico de estas redes sociales, sostenido sobre la consideración general de dicho espacio social como un entorno abierto de intercambio, debate y deliberación, aún cuando a muchos participantes ésto les interese poco o nada en absoluto, como suele ocurrir. La expresión del conflicto, en este sentido, genera un entorno que, a la vez que constituye grupos interactuantes, abre también el terreno para expresiones particulares que ponen en tensión o desestabilizan esos grupos. Esto nos habla de que la consideración de las redes sociales como espacios comunitarios (sean comunidades de *interés* o *efímeras*, como se les ha llamado) no es suficiente para caracterizar este espacio virtual.

Ante la acalorada discusión a 15 días de la publicación de su entrevista, el moderador comenta: “Para propiciar un mejor nivel de debate, me reservo la posibilidad de suprimir aquellos comentarios que sean descalificaciones fáciles, insultos pueriles” (*YouTube*, canal *homolexis*). El insulto recurrente, que fluye tanto como las conminaciones a erradicarlo, revela no tanto el carácter transparente del medio (la libre opinión), sino sobre todo su opacidad, una de cuyas formas es el agredir sin ser “visto”, pues del comentarista sólo se reconoce el nombre adoptado. Este “encanto” del medio (el anonimato detrás de la identidad adoptada) hace que las pasiones proliferen y que la intensidad del debate adopte un matiz emotivo exacerbado (*imbécil, nene panista, borrego del desquiciado, te arde la envidia, maricón mediocre*, etc.)

Sin embargo, el carácter depositario del sitio como reserva de todas las opiniones vertidas, deja ver también los argumentos expresados, tanto aquellos que lo hacen en forma clara como los que lo expresan en forma velada o mediada por el clima de las conversaciones. Como en las campañas políticas, los argumentos

fluyen en medio de acusaciones (tal como ocurre en la *guerra sucia* electoral) que se vuelven posturas irreductibles, ajenas a todo debate; del mismo modo emergen posturas que se niegan a caer en la versión maniquea del bien y del mal, encarnados en las figuras en que se centran los ataques (el “legítimo” y el “espurio”, e.d. Obrador y Calderón). Este es el tono de muchas opiniones que prefieren omitir su adscripción ilusa a uno u otro personaje, y abordan el contenido de las argumentaciones dentro del entorno conflictivo, poniendo en la mesa el trasfondo de los problemas: ¿existe la libertad de expresión, cómo se juzga la falta de respeto, cómo resolver los problemas que enfrenta el país?

El espacio de comentarios, asimismo, resulta un singular foro generacional que ocupa el vacío que antaño llenaban los espacios de debate entre los jóvenes, como las asambleas universitarias o los encuentros sociales y políticos de todo tipo. Ante la carencia o la elitización actual de este tipo de espacios para confrontarse y debatir, uno de cuyos últimos ejemplos fueran las *sui generis* asambleas del movimiento del Consejo General de Huelga (CGH) de la UNAM en 1999-2000, que abundaban en ejercicios retóricos infinitos, los foros por Internet (inaugurados por los llamados *blogs*) resultan un reducto de canalización de dichos ejercicios.

Al ejercicio de opinión que abren las redes sociales acude con igual entusiasmo el diálogo entre posturas que muchas veces resulta paradójico por lo inesperado de las reacciones que ahí concurren. Veamos un ejemplo de diálogo entre *homolexis* y uno de los visitantes del canal:

homolexis: Carolita ha entrado a la lista de los intolerantes, portadores de la verdad... todo lo que no se le parece puede agruparse en Peladaje... a la menor provocación muestra su clasismo. No nos sorprende, parece que la derecha se ha perdido el último siglo... somos

indios, somos nacos y tenemos alma, lástima por ella pues se esta perdiendo una buena parte de este mundo, lástima de quién se le atraviere en el camino.

CAROLITIA: JAAJJAJAAJJAJA estás bien dañado! yo nunca dije esas palabras, pero ahora, si te estás proyectando bueno, no es mi culpa que te sientas naco e indio; y disculpame que tú no sabes absolutamente nada de mi vida, así qué no sabes que mundos he conocido; y déjame decirte que al menos en mi mundo, las acciones valen más que las palabras, y hasta que no vea yo un aporte concreto de los “rebeldes” de este país, que no sea un grito o una “protesta”, sino algo realmente valioso... Y la coherencia no es una aportación, es un derecho, y una obligación; al hablar de aportación me refiero a algo concreto, y que nos beneficie a todos, como por ejemplo, el que es tan bueno con los números debería proponer una reforma económica que nos beneficie a largo plazo... ah y que les quede claro: PEMEX solo beneficia y seguirá beneficiando a los políticos, no a México.. así que no se dejen llevar por falsos discursos de soberanía.

homolexis: 1810, 1910, 1968, 1988, 1994 solo unos números respecto a la aportación de los rebeldes en este país...te encanta dar ordenes por lo que se hecha de ver... El presupuesto federal del que Pemex es un gran contribuyente, ¿sólo beneficia los políticos?.... ja ja: los programas sociales y la educación también se pagan de ahí. ¿Te defines como reaccionaria? porque te la pasas reaccionando...

CAROLITIA: Todos aquí son reaccionarios... incluido tú.

homolexis: Zapata, Villa te dicen algo, Hidalgo o Allende... la historia la han escrito para que pensemos en descalificar al diferente... pero hasta Lennon fue acusado de rebelde... y a qué llamas payasada... qué me dices de la amiga de Calderón Elba Esther Gordillo.

CAROLITIA: Elba Esther ya estaba en el poder.. tiene en el poder muchísimos años, y no ha habido quien la pueda sacar, el SNTE es la peor plaga, lleno de corrupción... y todos los

que mencionas, no tienen punto de comparación, e incluso ellos tenían su pasado (cuentan que Hidalgo ya no quería pagar impuestos, por no ser un español puro; el por eso de su verdadera motivación, no la liberación de México).

homolexis: Dinos carolita, que piensas del aborto y de la legalización de la marihuana... ya que estamos en el momento de *nada que ver...*

CAROLITIA: Que pienso del aborto? Cada quien su cuerpo, y sí considero que debe ser regularizado; porque eso sucede y no dejará de suceder, tan sólo hace unos días estuvo women on waves; que es una organización no lucrativa que practica abortos seguros en aguas internacionales, para las naciones que tienen una política de no al aborto, y qué sorpresa que aquí en México muchas mujeres acudieron por ayuda.

Y la legalización de la marihuana, es un arma de dos filos: aquí en México la droga es un meganegocio que tiene tentáculos por todos lados, estoy a favor que se despenalize el consumo individual porque las cárceles se llenan de gente que consume pero q ahora sí ni la debe ni la teme, ni mucho menos son los grandes capos.

homolexis: Perdón carolitia pero no leo el otro filo...

CAROLITIA: Yo tampoco, eso lo lei en el universal.

Por su parte, la disputa entre los que apoyan o no a Andrés Gómez, que como decía anteriormente está plagada de cargas emotivas, deriva hacia otro tipo de posturas, disparando igualmente los temas hacia intereses propios de los participantes. Veamos un ejemplo del diálogo que un interlocutor de *homolexis* establece con las posibilidades de llevar al tema original por otros rumbos:

escritor58: Una mentira no se convierte en verdad aunque la griten en Palacio Nacional. Es cierto que el país pareció dividirse entre dos opciones y triunfó la conservadora. El numerito del águila Juarizta que fingió AMLO es otro de sus yerros. AMLO no supo convertirse en

el gran opositor, señalando con argumentos -no con mitines organizados por Ebrard- las carencias de esta mocaña presidencia calderoniana. Para eso se necesita autoridad moral y de ella carece.

homolexis: Es interesante como resumes a los partidos, la onda ahora es pensar más allá de ellos, pues tenemos que imaginarnos cómo queremos las cosas, ya que sabemos cómo no las queremos.

escritor58: Agradezco que me precises la libertad de Andrés para actuar. Y reitero que me parece un acierto este foro que lograste convocar.

escritor58: Este es un espacio de diálogo -no un club de admiradores del joven gritón- y no todos los que estamos en desacuerdo con su actitud somos panistas. Aprovecha este foro de crecimiento, es precisamente lo que necesitamos en nuestro país: aprender a escuchar a los otros que piensan diferente.

Retomando al conflicto como elemento implícito de los diálogos e intercambios en las redes, nuestro ejemplo descubre el espacio de las confrontaciones como la vía para definir posturas particulares. Como dice DeLanda “el conflicto acentúa la identidad de una comunidad” (DeLanda 2006: 58). Las interacciones ocurridas en medio de un conflicto permiten la formación de alianzas y coaliciones entre sujetos y comunidades. Alianzas que fluyen a lo largo de las conversaciones y que se acentúan en virtud de la posibilidad de hacer un seguimiento de las mismas. Así, a diferencia de las conversaciones cara a cara, en las cuales el flujo continuo de las mismas va ocupando el espacio de la memoria de los interlocutores, en las redes interactivas el registro de la conversación ocurre en el espacio virtual, que podríamos reconocer como la memoria *off line* o memoria diferida, materializada

en el sitio en forma de textos agregados. Esta cualidad permite un seguimiento pormenorizado de las opiniones, que profundiza la identidad entre las ideas o expresiones y los apoyos a las mismas por parte de los participantes.

Las identidades se acentúan o se intensifican en la medida que ocurren formas de ratificación y reciprocidad entre los miembros; Goffman describe esto como un *estado de la conversación* –state of talk- (DeLanda 2006: 54), el cuál posibilita la comunicación y mantiene el flujo de las palabras. Mientras la reciprocidad y la ratificación actúan como estabilizadores de la conversación, las agresiones o las formas de humillación dan lugar a una desestabilización de la misma, que cumple un papel desterritorializante. El hecho de que el espacio se encuentre desdibujado en las redes, impidiendo la copresencia y la participación de la conversación cara a cara, da lugar a que los participantes compensen esa carencia intensificando el papel jugado por el lenguaje mismo.

En este sentido el alojamiento de los comentarios en cada página, que posibilita su revisión en cualquier momento (asincrónicamente), da lugar a que las alianzas y la reputación de los participantes se fortalezcan a cada momento. Manuel DeLanda habla de fuerzas centrífugas y centrípetas durante las conversaciones (DeLanda 2006: 57), es decir, fuerzas –*centrífugas*- que salen de las fronteras de la conversación, ya sea para colapsarla o llevarla por otros rumbos, y fuerzas –*centrípetas*- que reposicionan y fortalecen la conversación, logrando ratificaciones, encuentros y alianzas. Veamos un ejemplo de estas fuerzas en juego:

Homolexis: Es poco usual que un espacio en *YouTube* se de este tipo de discusión, donde les pido no vean oponentes sino creadores en diálogo. Por ello les pido se abstengan de emitir denostaciones fáciles y poco creativas venidas desde el estómago. Aprovechemos estos espacios para un libre diálogo que tanto nos hace falta. SALUDOS

Chingtas: Ok de acuerdo contigo.... tienes razon son malas las denostaciones pero en todo lo que escribiste jamas vi tu opinion... ni un libre dialogo ojala opines porque recuerda que este es un sitio para opinar salu2

Homolexis: respecto de que quieres conocer mi opinión, aquí la he vertido en distintos sentidos. Saludos

Parangutirimicuara: VAYA!!!! Nunca creí que alguien en este sitio, por fin hiciera esa prudente acotación. Felicidades. (¿Ah, por que hablarán tantos con el estómago, más bien hígado hoy día?)

hannaell: Insisto!! Felipe Calderón es un presidente espurio. Apaguemos la Televisión y encendamos nuestra mente.

El seguimiento de esta conversación, ocurrida en el lapso de una tarde, revela esa tendencia hacia la estabilización de la misma a través de ratificaciones y encuentros. Al mismo tiempo, el intercambio expresa la necesidad de los interlocutores por construir una forma de diálogo que contribuya a llegar a acuerdos basados en la opinión. Ante la saturación de mensajes que recurren continuamente a la agresión desmedida y “venida desde el estómago”, la apelación al abandono de este recurso “facil” se convierte en el principal elemento de territorialización de la conversación. Al recurrir al llamado por conformar un *estado de la conversación*, que corresponde en este caso a *homolexis* por ser el creador del contenido audiovisual al mismo tiempo que el moderador de la conversación, nos coloca frente a las posibilidades del medio para otorgar un sentido a la conversación y al medio mismo.

Dicho de otra manera, frente a la tendencia generalizada hacia la desterritorialización de las conversaciones a través de opiniones discontinuas,

choques y desacuerdos, giros temáticos, agresiones e insultos, burlas e ironías, etc., las tendencias centrípetas toman forma en las alianzas implícitas o explícitas. Cuando en el ejemplo anterior *hannaell* insiste: “Calderón es un presidente espurio, apaguemos la televisión y encendamos nuestra mente”, está simultáneamente desterritorializando el estado de la conversación previa y reterritorializándose en el estado original de la conversación, pero agregando el sentido adquirido en la última, es decir, el problema de los medios como espacios donde la opinión no fluye libremente. Así, *hannaell* no deja de reconocer el diálogo civilizado que fortalece el encuentro de opiniones, pero insiste al mismo tiempo en posicionarse frente al agravio rubricando su afrenta (“es un espurio”). Veamos un ejemplo más de ratificaciones y juegos irónicos:

Vozdormidad: valor es quedarse callado y aguantar injusticias; esclavitud de derechos, libertad cercenada, violencia de genero, etc.

KAMEPHISLUXOR: eso que dices es ser VALIENTE O PANdejo?

Vozdormidad: jejeje pues ahora que lo preguntas las dos, yo digo que valientes porke lo aguantamos a pie firme y pendejos porke no reaccionamos, no hacemos nada ante ello para acabarlo...

Camopumas: mmmm, que actitud tan buena tiene usted vozdormidad, ablandonos de valentía, neta no mames, si eso fuera la valentía, Mexico seguiría siendo colonia española, de verdad que hay pendejes!!!

Vozdormidad: jajaja tienes razón, pero lo dije como sarcasmo.

Las fuerzas centrífugas de una comunidad están relacionadas, según DeLanda, con procesos de movilización social, con procesos de secularización y con actitudes cosmopolitas que contribuyen al reconocimiento y aceptación de la diferencia.

Como hemos visto, en el canal de *YouTube* que aquí se analiza, he reconocido los lazos integradores de la comunidad en función de la postura encabezada por el moderador de las páginas de comentarios. Al moderador le interesa que las fuerzas centrípetas y desvinculantes no predominen en los comentarios vertidos, de tal manera que sus comentarios se enfocan a mantener el debate en los cauces que considera apropiados. Sin embargo, en la página aludida de *homolexis* las fuerzas desintegradoras del espacio comunitario emergen a partir de un elemento clave de la conflictividad, que es la denostación de los interlocutores y la descalificación mediante insultos.

De tal modo que este tipo de fuerzas centrípetas serían el ejemplo exactamente contrario al reconocimiento de la diferencia y a la secularización de comportamientos, actuando como mecanismos de desterritorialización en el sentido más radical del funcionamiento del espacio comunitario. La acción de estas fuerzas, nada despreciable por su número y proliferación dentro de las redes sociales, nos invita a plantear una hipótesis que se mueve más en el terreno del comportamiento distópico tal como revisamos anteriormente.

De esta manera es posible plantear que las redes sociales tienden hacia la dispersión de la participación comunitaria, al desencuentro de opiniones y a la intensificación de posturas antitéticas del debate.

Por su parte, las tendencias centrífugas mantienen un permanente conflicto con las fuerzas dispersantes. La conflictividad estaría entonces provocando varias situaciones: por un lado, la presencia de grupos y alianzas que a pesar de mantener oposiciones abiertas respecto a distintos temas, consienten en mantener la comunicación como una forma de construir un debate basado en la defensa de argumentos. Por otro lado, la presencia de elementos conflictivos no

en torno a posturas políticas definidas que provocan alineamientos de individuos y convergencias de posiciones, sino como expresión desestabilizante de una comunidad que sostiene un debate virtual.

La aparición de dichas fuerzas, que actúan a título *estrictamente* individual (ya que en realidad todos actúan a título individual), puede rastrearse desde varios caminos. Por una parte, como resultado o proyección de los desencuentros sociales tan extendidos en la actualidad, es decir, como la negación o rechazo de todo posible intercambio colectivo y la afirmación intransigente de una individualidad a ultranza desligada de lo público.

Por otro lado, como la acción deliberada de desestabilización que puede provenir de distintos frentes, tales como intereses o grupos preparados para desarticular los posibles encuentros comunitarios que se generan en el medio. Se trataría en este caso no de acciones individuales (aunque lo parezcan o aparenten actuar así), sino de tendencias de choque o desestabilizantes cuyo origen pone en evidencia la carencia de transparencia que muchos consideran parte intrínseca de las redes. Las características propias de las conversaciones por *YouTube* permiten que estas fuerzas penetren de manera natural al entorno, ya que la actualización de comentarios se efectúa colocando en la cabeza de la página los comentarios más recientes, de modo que los intentos por desestabilizar los lazos establecidos durante conversaciones anteriores pueden quedar rebasados con el transcurrir del tiempo, tal como ocurre con el debilitamiento de la memoria individual o colectiva en nuestras sociedades contemporáneas.

Desde el punto de vista de la tecnología concurrente en *YouTube*, a favor de estas tendencias desarticuladoras actúan varios factores, como el carácter efímero del medio, la distancia física entre los participantes y el anonimato en

que pueden cubrirse los mismos. Pero al margen de estos factores, los elementos claves de la desestabilización provienen del entorno social que rodea a *YouTube*, desde los niveles de descomposición colectiva local, nacional e internacional, hasta la sofisticación y diversificación de la confrontación política en un mundo con altos niveles de crisis de representación, pasando por la modificación en el sistema de valores y comportamientos que ha provocado la emergencia de las redes interactivas.

En este sentido, aparezcan recurrentemente intentos de estabilización del debate (fuerzas centrífugas y territorializantes) e intentos de desarticulación del mismo (fuerzas centrípetas y desterritorializadoras) podemos decir que *YouTube* es un campo de batalla entre fuerzas con diversos intereses y necesidades. Un campo de fuerzas que no se mantiene al margen de la realidad externa al entorno interactivo, sino que por el contrario depende de las circunstancias externas para existir tal como se manifiesta.

Esto nos hablaría de que aquello que se entiende como mundo virtualizado, entendiéndolo con ello un mundo aislado y circunscrito a sí mismo, no opera tal cual en medios como *YouTube*. La mejor manera de entender la virtualidad es reconociéndola, por el contrario, como proyección del mundo “real”; como dice Pierre Levy, la virtualización es un campo de batalla para la reconstrucción de las claves en que se constituye lo real y lo social, una recodificación de lo real para inscribirlo en un nuevo campo problemático que habrá de materializarse en una realidad diferente (Levy 2005: 14). En esta medida, *YouTube* es un campo de batalla o un campo de fuerzas problemático en el que se canalizan (actualizan) aspectos de la realidad social que son replanteados en un entorno distinto de acciones e interacciones.

Si regresamos al escenario concurrente de *homolexis* podemos ver que esas tendencias contrapuestas aparecen y desaparecen insistentemente. La mayor intensidad de ello se da, sin embargo, en un marco no de discusión propiamente colectiva, entre varios participantes, sino bajo la cobertura de un diálogo de tú a tú que se margina por sí mismo de la participación de terceros. Este aspecto relevante también es resultado o proyección de las formas tradicionales de discusión pública, cuyo contrapeso colectivo es el llamado a no incurrir en diálogos o monólogos durante las conversaciones públicas. La lógica de afirmaciones y respuestas individuales en *YouTube* permite que la tendencia a entablar diálogos personales persista de manera peculiar, pues es ahí donde se manifiesta con mayor contundencia e intensidad tanto la inclinación a prefigurar discusiones colectivas como a desestabilizarlas.

La posibilidad que ofrece *YouTube* para que los acontecimientos se extiendan en el tiempo es clave para reconocer el carácter que adoptan las propias conversaciones. Si ya con la prensa tradicional ha sido manifiesta la tendencia a que los eventos sociales o políticos se limiten al instante presente, efímero y espectacular, y carezcan de proyección o memoria histórica, en las redes el acontecimiento persiste con mayor facilidad no sólo porque los registros audiovisuales de eventos particulares permanecen en la base de datos del sitio, sino porque también los comentarios permanecen, con lo que pueden convertirse en conversaciones e intercambios más o menos prolongados.

Efectivamente, las conversaciones más duraderas, que pueden durar varios días, semanas o meses, se entablan a manera de diálogo y logran interlocución mediante distintos grados de involucramiento. Como explica Roman Jakobson, la función *fática* es fundamental para permitir que la comunicación permanezca, lo

cual aparece de manera peculiar en *YouTube*. Esta particularidad, por paradójico que parezca, tiene sus bases en la violencia verbal, en la provocación y la confrontación directa.



img. 9 / Otro grito a Calderón en un acto público

img. 10 / Mujer increpa a Calderón: “discúlpeme, señor Presidente. Yo no le puedo decir bienvenido”

Es decir, mientras mayor sea la intensidad de la afrenta entablada con un dialogante, mayor será la posibilidad de mantener el contacto de la conversación, lo cual a su vez mantiene de alguna manera *vivo* el acontecimiento. El siguiente diálogo entre dos participantes del evento ya referido, que hace alusión al personaje que interpeló a Felipe Calderón en Palacio Nacional, nos ayuda a observar esto:

calinfus80s: Explicame bien, y te lo agradeceré infinitamente, ¿que cosa deveras trascendental hizo este niño pretencioso para que yo lo adore? ha cambiado algo en este país? eres de los que creen que las cosas no se cuestionan? ¿crees que estoy a favor del calvo pelele? ¿si opino algo tengo traumas ja ja, para ustedes todo es tan simple, o blanco o negro, ¿de que coño hablas? gracias, saludos.

Lapurabanda: Te respondo pero porfis abre tu mente. En primera te causa requemor que sea “blanquito, y de clase social alta”, a mi me parece que es un imbecil sin educación, pero

a ti te parece que lo malo es la clase social y el color de piel, para ustedes? Yo soy una sola persona, no te pido que lo adores pero tampoco expongas tu propio resentimiento social como argumento, y claro que hay que cuestionar, pero para mi la aportación del chavo se diluye.

calinfus80s: Los medios le dieron aire por eso, no yo, por dios aceptalo, no vengas aqui a juzgarme de “resentido social” amigo, yo no invente la pigmentocracia del pais, es un niño pretencioso y hormonal antes que otra cosa, no un heroe o maestro o señor... y es “abre”.

Lapurabanda: Claro tienes razón es un pendejete sin nada que aportar, pero tu estas peor, has de ser un pobre estúpido que solo le importan esas cosas y se acompleja ante lo güeros, jajaja.

calinfus80s: Uy se me fue el dedo en “traumas”, pero explicame por favor, porque hice taaan mal en cuestionar a este niño, gracias.

Lapurabanda: Te lo explico, esta maaal que tus criticas sean tus traumas proyectados, entiendolo pendejo por perdedores como tu México nunca va a ganar el mundial. En fin das hueva.....

calinfus80s: Porqué me escribes sobre algo que discutimos hace mucho ya, muuucho, y ya te explique que a mi me vale su aspecto A LOS MEDIOS NO, y detente ahi mismo, el unico pendejo eres tu, que no entendió nada, el acomplejado eres TU, TU mencionas eso TU, y eso de escribir insultos y jajajas es de trolls inutilis, eres un perfecto imbecil sin quehacer que regresa a dizque ofender a alguien en un tema viejo, haz algo util mierda.

Lapurabanda: Jajajaja, pendejo de mierda, no entiendes que yo no defiende al del video, pero sí te ataco por pendejo acomplejado, tienes 19 pero actuas como de 7.

calinfus80s: Tú y el son iguales, iguales, y que madures caramba, jajajas???? jijijis??? triste troll, adios.

El diálogo anterior tuvo una duración de más de dos semanas y se registró en forma continua, sin comentarios de otras personas durante el mismo. Esto nos indica que los involucrados mantuvieron contacto durante el transcurso de los días, accediendo a la misma página de *homolexis* con el fin de mantener viva la “conversación”. Incluso algunos aspectos metalinguísticos empleados, como la alusión “eres un perfecto imbecil sin quehacer”, nos indican ese contacto fático necesario para prolongar el intercambio. El diálogo se dio aproximadamente a un año de efectuado el acontecimiento, cuando los comentarios vertidos en el canal y página de *homolexis* llegaron a un punto de menor frecuencia, como ocurre lógicamente con cualquier acontecimiento pasado y que lleva su propio ritmo en las redes.

Esto permitió que este diálogo pudiera mantenerse durante semanas a la cabeza de entradas de la página, y que los protagonistas se interesaran por extenderlo concientes de ocupar ese lugar privilegiado en el sitio. Lo interesante es que esa permanencia está ligada a un tono agresivo y a la provocación, y las respuestas son el eco más intensificado de la respuesta inmediata anterior, como estableciendo un juego de *toma y daca* que se torna en confrontación personal. Lo curioso también es que la disputa personal se vuelve hiperpersonal –mediante insultos que parecen incontinentes y viscerales-, y que las coincidencias en los argumentos es lo que menos importa.

Si observamos el recorrido del diálogo anterior, del cual excluyo algunas partes, es destacable que al final ambos sostienen la misma posición respecto a una tercera persona (el interpelador de Calderón) pero mutuamente se esfuerzan en demostrar que es el otro el culpable de actuar igual al que denostan. Es decir, con tal de mantener incólume la propia personalidad, y proteger al máximo aquello que

Manuel DeLanda describe como la “reputación”, los dialogantes toman a la mano el recurso fácil del ataque y lo exploran sin contención, esperando que la reacción gane en intensidad para poner en práctica de nuevo las propias agallas, tratando al diálogo mismo cual si de una especie vicio o ejercicio divertido se tratara.

Varias preguntas surgen al respecto: **¿Son estos diálogos una manera de calistenia mental o emocional? ¿son la extensión del ejercicio intelectual devaluado en los ámbitos académicos y culturales? ¿son la sustitución de la ciudadanía declinante de la vida citadina moderna? ¿son una proyección de la devaluada actitud machista que tiende a ser desechada de los ámbitos públicos tradicionales y encuentra refugio y difusión en estos entornos? ¿son proyección de los deseos inconcientes y de la crisis de identidad que caracteriza a las generaciones jóvenes en el marco de la globalidad?**

Como es imposible llegar a generalizaciones a partir de una expresión aislada que tiene lugar en las redes como la que hemos revisado, se puede decir que todas estas hipótesis son afirmativamente plausibles y válidas para entender los motivos de la incursión masiva a dichos espacios. La necesidad de expresión y de hacer uso de la propia palabra es tan evidente como el impulso por ser parte de una comunidad o por tomar parte –o sentir tomar parte- de los problemas comunes de una localidad, una región, una nación o del globo en su conjunto. Partimos entonces de una carencia, y de un soporte preciso para llenarla, habida cuenta de los desajustes históricos que dichos soportes tradicionales conllevan, tras años de renovación pero también de anquilosamiento, y ante la emergencia de nuevos soportes.

A esto agregaría que la participación pública y civil ha sufrido desplazamientos claves, para bien y para mal. De lo colectivo y gremial, la participación y aún la inconformidad han pasado a individualizarse en las redes. Las protestas se individualizan, aún siendo colectivas. Las opiniones se individualizan, en forma multiplicada, en millones de voces. Los desacuerdos y ataques son también individuales, y al mismo tiempo se expresan en esta forma de virtualidad pública. Esto no es ninguna novedad del medio, sino que también proviene del entorno social, en donde organizaciones, movimientos y reclamos pasar a ubicarse en sujetos y actores cuya práctica se torna individualizada.

La cosa pública, que es la manifestación más clara del ejercicio de la política, no tiene ya en las calles o los espacios públicos tradicionales un espacio definitivo o decisivo para su resolución, dentro o fuera del poder. Desde el poder las prácticas también están individualizadas pero a la manera de alianzas y formas grupales muy localizadas y reducidas. No intentamos aquí hacer una descripción precisa de los comportamientos de lo individual y lo grupal desde el poder, pero si podemos reconocer que la oligarquización de la política, que es el proceso de concentración del poder en cada vez menos manos, tiene su contraparte en la balcanización de los movimientos, la fragmentación de organizaciones, la desintegración de reclamos sociales y otros fenómenos similares que dan lugar a una concentración de las prácticas en el terreno individual. Todos estos son fenómenos contemporáneos y globales que no podemos obviar ni ignorar. Es en este contexto precisamente donde entran en juego las expresiones individualizadas del espacio público Internet y de las redes sociales en general.

Podríamos llegar a la conclusión de que el crecimiento de las expresiones en las redes virtuales coincide con la declinación del espacio público tradicional,

que se vería desplazado por aquellas expresiones. Sin embargo nada indica que las expresiones sociales tradicionales, en las calles y otros espacios públicos, aparezcan en cualquier momento, tal como ocurre a nivel global cuando el Estado intensifica sus políticas restrictivas hacia la sociedad (vgr. las protestas estudiantiles europeas ante los recortes a la educación o la emergencia de las revueltas árabes contra dictadoras regionales).

Lo que si se observa es que aquello que se manifiesta con fuerza en el espacio público tradicional, se intensifica en las redes bajo el modo de expresiones individuales multiplicadas, y toma ahí una forma *sui generis*, descarnada y cruda. Las redes intensifican el acontecimiento público, lo repiten y extienden incluso apasionadamente, pero sólo en el nivel de la expresividad individual, con sus extensiones en el diálogo, la conversación y el intercambio, pero sin constituir por sí mismas un espacio colectivo propiamente, a menos que trascienda sus propias fronteras de otra manera que no sea la acción endógena.

Las redes no son espacios colectivos en el sentido tradicional de la palabra, pero tampoco son espacios que propicien el desarrollo de elementos fundamentales de lo público, como son la capacidad de acuerpamiento organizativo, la consolidación de acuerdos o la consecución colectiva de apuestas y deseos. Ello no quiere decir que no sean un espacio colectivo, sino que su forma colectiva, como tendencia general, está individualizada y termina por quedar recluida en la privacidad.

La tensión entre lo público y lo privado quizá sea clave para entender la forma como opera el espacio público de las redes. Las redes son públicas pero su praxis política es privada, a menos que de ella emanen acciones colectivas reales en el espacio social real, no mediado. La proyección de lo social hacia las redes y la posibilidad de que de éstas se proyecten de nuevo hacia lo social las interacciones

que ahí ocurren, nos hablaría de su importancia pública, pero eso no los hace espacios publicos reales. Son estrictamente espacios públicos mediados, tal como la política mediada del ciudadano en la democracia representativa, donde el ejercicio del poder está mediado por sujetos que son elegidos públicamente a través de los partidos políticos.

El problema no es que los espacios virtuales no sean reales, pues sí lo son. ¿En qué momento lo virtual se hace real y viceversa? La diferencia estriba en que esa realidad no está dirigida hacia una praxis política pública, sino hacia una praxis política privatizada, recluida en la individualidad, que es su principal ámbito de acción. Si la práctica social estaba destinada en su forma tradicional hacia una separación de la vida privada para asentar los intereses públicos, la praxis política en Internet afirma las ideas privadas y las coloca en el espacio público como motivo de disputa, pero en los hechos ahí no se resuelve nada. En momentos particulares en que la mediación de las redes posibilita que las acciones sociales cobren relevancia a través de esas redes, como fue el caso de las elecciones iraníes de 2008 en que el mundo se enteró, mediante internet y otros dispositivos como los mensajes móviles, del fraude oficial perpetrado contra el candidato opositor, haciendo del conflicto público un elemento significativo para fortalecer la protesta emanada de ese evento, la relación entre lo real y lo virtual se convierte en un intercambio potenciador. Sin embargo, circunscrito al entorno mismo, el espacio público de las redes es un espacio de fragmentación de la política a nivel de sus actores individuales, sin conexión real para una praxis colectiva unificada.

Aunque así lo parezca, no es esta una visión distópica de las redes, sino que atiende fundamentalmente a las posibilidades que el medio ofrece para constituir un espacio público. Si regresamos a la postura de Christine Hine que define a

Internet como espacio cultural (y no solo como artefacto cultural), el problema que enfrentamos aquí es justamente el de la frontera que rebasan las redes al ser más allá que simples medios, convirtiéndose en espacios culturales reales. Si lo son, entonces en ellos es posible articular una praxis política que, aunque sea mediada (pues de una u otra forma siempre la política lo ha sido), se ejerce de manera peculiar.

Por ello es posible afirmar igualmente que el espacio cultural de las redes conforma una praxis política que resulta más mediada y más individualizada que las que le preceden. Una praxis mediada e individualizada pero volcada o con la mirada en lo público. Una praxis privada y endógena en relación con el sujeto que la ejerce, pero exógena y exterior en relación con sus referentes. Esto no prejuzga si estas características de las redes la hacen mejor o peor que las anteriores formas de lo público, sino simplemente nos muestra que la manera de procesar los acontecimientos, privada e individual, se ha convertido en su fuente de reproducción y masificación.

De esta manera, los intercambios que tienen lugar en *YouTube*, emanados en primer término de un contenido audiovisual con capacidad para concitar opiniones y para hacer de esos intercambios espacios de diálogo y de conversación, tienen también un carácter político en la medida que responden a una necesidad de expresión y al mismo tiempo hacen pública una apreciación particular sobre un fenómeno o acontecimiento determinado. Si bien el diálogo es fundante de la política, en este caso actúa en un sentido particular: exploración de argumentos y saberes, ratificación de ideas y posturas, denostación multiplicada de quien es considerado enemigo, autoafirmación personal, etc.

El carácter público de las redes conforma así una cultura centrada en el individuo en tanto que las consecuencias de su uso se circunscriben al entorno inmediato del sujeto participante, y no van más allá de sus percepciones y prácticas durante la interacción en esas redes, aun cuando los contenidos de las interacciones estén relacionadas con el ámbito público, social y político, en cualquiera de sus formas.

Esto tiene que ver con el problema temporal inherente a las redes, en las que el predominio del presente (Virilio) funge como mecanismo que desarticula la práctica social extendida en el tiempo. La praxis política individualizada de las redes tiene su correlato en la praxis instantánea, momentánea y centrada en el momento presente, desvinculada de su proyección en el tiempo. Aquí tiempo y subjetividad establecen una tensión diferente de la establecida en las prácticas sociales tradicionales, conformadas en grupos, organizaciones y colectivos que basan la extensión temporal de las prácticas como parte de su subsistencia.

La consideración de los espacios de opinión que funcionan como redes sociales, tal como lo es *YouTube*, tendría que ser matizada y reconocida en su especificidad, es decir, como foro de intercambio audiovisual y de opiniones que tiene una relevancia en la subjetividad de sus concurrentes a un nivel fundamentalmente individual, aunque construido en un entorno social. Esta sería la paradoja de estas redes sociales: su profunda individualidad en medio de un contexto social, su potencialidad centrada en una persona o personalidad no aislada, sino rodeada de más personas y personalidades. Podríamos decir en este sentido que en las llamadas redes sociales lo social es simplemente un disparador de la construcción de una subjetividad individualizada. Pero ¿Qué tipo de individualidad estaríamos reconociendo? Propongo los siguientes aspectos característicos de la individualidad en las redes:

- Por un lado, se trata de una individualidad construida en torno a lo que opina o ve mi persona de los demás y del entorno que me rodea. Es la postura del “**yo frente al mundo**”, orientado hacia la construcción de mis visiones personales sobre lo que me rodea, mediante la construcción de un discurso que es prueba, aceptación y/o refutación de los discursos de los demás. Mi discurso frente a los discursos circundantes, y el papel de mi persona ante esos discursos, es decir, la credibilidad que puedo encauzar con el uso de la palabra textual (y audiovisual, si es el caso). Así como vimos con las opiniones en el foro de *homolexis*, que en algunos casos llega a extremos agresivos como parte de un ejercicio retórico que parece a veces fútil e inútil, las opiniones en otros foros también redundan en esta vertiente de discursos individuales que tienen como referente el entorno social.
- La individualidad en las redes adquiere una multiplicidad de facetas y formas, muchas veces contradictorias entre sí, o deliberadamente construidas con la intención de explorar diferentes caminos y posturas frente al mundo y a los demás. Una **individualidad multiple** que en buena medida nos aleja del problema de la identidad como el asunto central en las redes, pues las identidades están dislocadas de antemano por las herramientas anónimas del propio medio. Los muchos rostros del sujeto interactuante se entrecruzan, se atraen y hasta se confunden entre sí, para conformar un mapa individual compuesto de ejercicios discursivos que se ponen a prueba ante los demás y ante uno mismo.
- Es relevante la manera como ese ejercicio individual modela la personalidad y la construye desde la experiencia misma. Si reconocemos que esta experiencia individual es construcción de subjetividad (entendiéndola

combinadamente en el cómo soy, qué pienso, qué hago), entonces tendríamos que reconocer que las redes sociales sí representan espacios netamente “sociales”. El problema estriba en que esa subjetividad se encuentra inscrita en una intensa **individualización fundada en lo social pero despegada y alejada de lo social** mismo, tanto en sus formas colectivas como comunitarias. A menos que reconozcamos que el sentido comunitario ha mutado de tal manera que ahora se encuentra encarnado en las redes, podríamos entonces entender la cualidad social de éstas. Sin embargo, en lo comunitario tienen que conjugarse identidad, costumbres y valores, y en las redes sociales no parecen tener preponderancia estos elementos, tornándose a veces completamente irrelevantes. La subjetividad provocada por las redes sociales que funcionan como foros discursivos (*YouTube*, *Twitter*) tiene un *déficit* sobresaliente en el campo de la acción social del sujeto, y al mismo tiempo un *superavit* en la discursividad individual.

- El “**yo opino**” frente al mundo, aunque construye personalidad y subjetividad, no conforma por sí mismo un espacio propio para la acción que no sea la de esa opinión inscrita en el medio. En pocas palabras, la acción colectiva y social no es propia de las redes sino que procede de su entorno. Podríamos decir que la acción cotidiana, común y dominante en las redes es la **acción individualizada**, y que salvo casos excepcionales y puntuales, en acontecimientos relevantes y por circunstancias particulares, la acción individual multiplicada provoca acciones sociales efectivas. Por poner un ejemplo, la supuesta desaparición de la niña Paulette en marzo de 2010 provocó una opinión tan intensa en las redes, que tuvo un fuerte impacto tanto en la opinión pública nacional como en el proceso judicial que le siguió,

aún cuando los móviles del caso nunca fueron aclarados. Lo mismo ocurrió con acontecimientos como las elecciones en Iran en 2009, que provocaron actualizaciones intensas de información en las redes globales, o la campaña electoral de Obama que movilizó recursos sociales y financieros a través de las redes a un nivel extraordinario.

Más allá de estos sucesos y acciones puntuales que potencian la relación de lo social con las redes, el comportamiento masivo, normal y estandarizado en estas tiende claramente hacia la compartimentación de opiniones, la fragmentación de lo social en lo individual, la atomización de las costumbres y comportamientos. Dicho de otro modo, tienden hacia la *vivencialización* de lo social como una forma de participación en ello.

Si retomamos los conceptos vertidos al inicio de este capítulo, la ciudadanía construida mediante Internet estaría ofreciendo una opción restringida de participación social. Un ciudadanía que no llegaría a verse reflejada ni siquiera en la opción mediadora que proponía Habermas como origen de la publicidad, es decir, el espacio de opinión que media entre el Estado y las decisiones de poder.

La capacidad mediadora de las redes, tal como ocurre con la opinión pública construida tradicionalmente desde la prensa y los medios masivos, no ha llegado a rebasar sus propios límites, y se encuentra recluida en espacios que, o son controlados (como los medios masivos tradicionales) o tienden hacia el control en forma acelerada, como ocurre actualmente con las redes sociales en Internet. Una de las manifestaciones mas graves de esto es, como vimos en el caso explorado, la reducción de los acontecimientos a la rivalidad personal con el otro, desdibujando el suceso mismo y depositando en el medio la frustración, el desencanto, el odio y otros elementos destructores de toda socialidad o comunidad.

Si este es el papel de las redes sociales en las que los foros de opinión y la emisión de discursos juega un papel fundamental, en el caso de otras redes sociales como las del tipo *Facebook*, inscritas de lleno en la ola emergente de nuevas formas de interacción por Internet, tampoco se orientan hacia lo social en sentido estricto. La explosión de *Facebook*, sitio que surgió como medio de interacción entre la comunidad universitaria de Harvard, está enfocada hacia la creación de entornos de amistades y grupos de afinidad de diversos tipos. Antes de la explosión masiva en nuestro país de esta red social, ya había penetrado con mucha fuerza el sitio *Hi5*, también orientado a la formación de redes de amigos aunque para un público básicamente adolescente e infantil. Esto provocó que el público no estrictamente adolescente, con pretensiones no destinadas al intercambio simplemente lúdico y de juego, migrara masivamente a fines del 2008 del portal de *Hi5* hacia *Facebook*.

La migración del público juvenil hacia *Facebook*, y la integración al mismo de un público adulto e incluso profesional, tiene su origen fundamentalmente en las características de este portal, desarrollado con una interface más sobria y con menos atributos decorativos, capaz de establecer redes de amistades extendidas a los amigos de las amistades propias y con la posibilidad de compartir imágenes y fotografías que provocaron el reencuentro con amigos del pasado a quienes se había perdido la pista de una u otra manera.

El crecimiento en México de los usuarios de *Facebook* coincidió con su crecimiento global mediante una estrategia de penetración en los países emergentes en el consumo de Internet, convirtiendo a sus jóvenes creadores en los empresarios con mayores ganancias en el campo de las redes durante el 2010. Algunas cualidades de este sitio apuntan hacia la conformación de comunidades

con gran auge y crecimiento, aunada la posibilidad de compartir información sobre eventos o actividades sociales fuera de la red, lo cual hace del portal una plataforma importante para la difusión y promoción pública, aunque no sea ésta su función primordial.

Habría que apuntar que el uso predominante de estos sitios se enfoca hacia el círculo de amistades de cada grupo social, donde cada quien perfila poco a poco su personalidad, inquietudes e intereses personales, así como la creación de grupos que se convierten en fans de personajes famosos, sobre todo los relacionados con el mundo de los espectáculos y la farándula. A este nivel espectacular se orienta incluso la participación de personajes de la política o la cultura, cuyo círculo de amistades construida en forma dedicada y constante, que es la base del éxito en el portal, actúa como legitimador del perfil y la personalidad que goza de la aceptación pública. Es sintomático que las personalidades con mayor arraigo en estos sitios sean Michael Jackson, Lady Gaga, el propio Facebook, Megan Fox o Coca-Cola, cada uno con más de veinte millones de amigos entre sus seguidores. También es curioso observar que los seguidores que realizan críticas al perfil de un determinado personaje, que representan una cifra mínima del conjunto de participaciones, provocan la fuga del personaje aludido, por lo que el portal se ha conformado bajo el modelo del club de fans aficionados o *fandom*, por su definición en inglés.

Una vez más, el perfil de estas redes sociales circunscribe lo social a un ámbito reducido, en este caso el de la amistad incondicional basada en el gusto y entusiasmo por algo o alguien. La cercanía con el ámbito espectacular del *fandom* aleja en buena medida a estos sitios del ámbito comunitario o social, construyendo procesos de identificación laxos por su contenido y articulados mediáticamente

desde la industria cultural dominante. Desde el punto de vista de las redes de amigos, resulta válido considerarlas más cercanas al campo de lo familiar que al campo de lo social, por lo que su crecimiento inusitado pone de relevancia procesos de subjetivación que contribuyen, a su manera, a fortalecer la tendencia contemporánea hacia la descomposición y desarticulación social.

Con el fin de explorar estas tendencias emanadas de las redes, a continuación abordamos un caso diferente del ámbito nacional que también procede de una concurrencia masiva a una página de *YouTube* que a su vez se extiende a otros sitios y suscita intensas controversias.

4.2.2 Televisión, *YouTube* y los blogs de *El Universal Online*

El 4 de octubre de 2010 en el programa “El Mañanero” de *Televisa*, Victor Trujillo, quien conduce bajo la personalidad del payaso *Brozo* una especie de show de noticias comentadas, amenazó a un usuario de *Twitter* que mediante esta red suplantó la personalidad de Marissa Rivera, también conductora de “El Mañanero”. La noticia alcanzó a tener impacto inmediato en numerosos portales de Internet, sobre todo en las páginas de *Twitter*, *Facebook* y *YouTube*, hasta extenderse a la sección de noticias comentadas de *El Universal Online*, foro que diariamente reúne a miles de concurrentes que comentan las noticias a medida que estas son generadas bajo el formato de “Minuto a Minuto”. Brozo dijo en vivo por televisión al usuario que suplantó a Marissa Rivera:

“Yo le digo a esta persona: ya estamos sobre ti, ya todos los instrumentos que hay en la empresa (*Televisa*) y en la justicia mexicana, ya estamos muy cerca de ti. Hazte a un lado, bríncate, llégale como quieras. Estamos muy cerca”

El tono de la amenaza de Brozo encendió la reacción de miles de internautas, que llegaron a inundar las páginas de foros y *blogs* condenando la amenaza del payaso noticioso. Los primeros días del suceso el canal *webero1000* se encargó de distribuir por *YouTube* la secuencia grabada del programa de televisión, alcanzando más de 150 mil visitas en los primeros días, las cuales en pocos días acumularon más de 650 mil, a lo largo de tres meses. La noticia circuló el mismo día del programa televisivo por el foro de *El Universal Online*, recibiendo más de cuatro mil comentarios en el lapso del día en que ocurrió.

Como esta, hay muchas noticias y acontecimientos que causan en *YouTube* los mismos o cercanos niveles de audiencia y debate, tal como encontramos recurrentemente niveles intensos de audiencia cíclicamente a través de la televisión. Sin embargo, el impacto desatado por este suceso nos interesa porque involucra varios aspectos. Por un lado, reúne problemas diversos en torno al fenómeno de la mediatización, pasando por el papel y el carácter que adoptan la televisión y la prensa ante el manejo de lo noticioso y la libertad de expresión.

También, en buena medida, involucra un conflicto ante el autoritarismo o las formas autoritarias que caracterizan la cultura política y social en nuestro país, que no es exclusiva del globo pero tiene sus peculiaridades idiosincráticas. En el mismo tono, involucra un fenómeno propio de lo mexicano, que gira en torno a la defensa en público, con “los pantalones más que fajados”, de la honra de una mujer, propia del machismo doméstico. Por otro lado, y no menos importante, se inscribe en el ámbito de la defensa de la comunidad internauta ante el agravio a uno de sus miembros, como ocurre con la comunidad *blogera* y *twittera* que inicia la respuesta virtual.

Este último aspecto se vuelve fundamental en el carácter que toman los comentarios tanto en *YouTube* como en la página de *El Universal Online*, pues la defensa de un internauta forista representa la defensa del espacio mismo de libertad de opinión. En este contexto el caso va más allá de un simple insulto o afrenta personal. Se trata del hecho de que una personalidad pública, como el actor —que no estrictamente periodista- Victor Trujillo, se vale del poder y de los medios que tiene a su alcance para proferir una amenaza explícita a otra persona, haciendo alarde de ese poder y actuando como sujeto de ejercicio de la justicia. El agravio consiste en la suplantación del ejercicio judicial por parte de un medio de comunicación, cosa que cada vez se ha vuelto más común en nuestra vida social y política gracias a la influencia que han alcanzado los medios, especialmente los televisivos, convirtiéndose en *poderes fácticos* que juzgan, sancionan y penalizan públicamente a quién afecte sus intereses, antes de que lo haga la autoridad apropiada para ello. La puesta en evidencia de esta realidad, vista a través de una de sus formas más degradadas, es el origen del revuelo mediático que aquí seguimos.

Podemos ver este problema como el resultado de un fallido sistema democrático —“estado fallido” ha llamado al gobierno mexicano el gobierno norteamericano de Obama en voz de Hillary Clinton-, cuyas instituciones civiles y regulaciones están muy atrasadas respecto a la de otros países, conformando un sistema en donde los mecanismos de operación de los medios de comunicación no se reducen a formalizar esa “fabrica de sueños” que proclama Televisa misma, sino a edificar un conjunto de prácticas que lejos de quedarse en la fantasía televisiva, pero sobre todo para apuntalarla, conforman un poder que extiende sus garras para imponerse como actor dominante en la vida social y política.

Así, la fabrica de sueños puede convertirse de la noche a la mañana en una fabrica de miedos, creando un sistema de terror que actúa a la luz del día. La suplantación del poder del estado por el poder fáctico de los medios de comunicación (ver Genaro Villamil) revela no sólo una descomposición de la vida social y política, sino que pone en evidencia el tono que ha adquirido el uso de la violencia mediática como arma para la agresión o la aniquilación de los adversarios. Hacer esto evidente a través de la pantalla nos coloca ante la situación crítica del ejercicio de la justicia por propia mano, y al mismo tiempo ante la inoperancia de las instituciones del Estado encargadas de ello, en un contexto de violencia acrecentada por las acciones de los gobiernos para enfrentar frontalmente a lo que juzga como “crimen organizado”. Si antes las amenazas y agresiones entre el gobierno y los carteles de las drogas cobraban forma de manera secreta y oculta, hoy día son puestas muchas veces a la vista de todos. Ello ocurre en medio de un clima agravado (con más de cuarenta mil asesinatos al arranque del quinto año del sexenio del presidente Calderón) mediante una guerra declarada al narcotráfico, incluidas las respuestas que a su vez éstos grupos delictivos realizan a través de medios públicos y masivos. Un contexto así tiene consecuencias graves en momentos singulares como el que aquí analizamos.



img. 11 / Brozo amenaza a usuario de las redes



img. 12 / La conductora de *El Mañanero* “agraviada”

Por eso no es extraño o casual que uno de los comentarios expresados en el caso de Brozo con mayor *rating* (aceptación de los lectores) haya sido el siguiente:

justobc: Ni más ni menos. El Cartel del Golfo, El Cartel de Juarez, El Cartel de los Arellano Felix, el Cartel de los Beltrán Leyva y ahora con ustedes..... El Cartel de Televisa. No más eso nos faltaba.

Se trata de una opinión que resume al extremo el grado de identificación del público con los elementos que desestabilizan y ponen en jaque toda posible convivencia social. Tal como los cárteles y los grupos delincuenciales han sido posicionados por esta guerra sexenal en el sentir público nacional (y en el global a su modo), la criminalización se ha extendido peligrosamente hacia la sociedad misma. Cualquier sujeto en circunstancias depauperadas e inopinadas puede ser presa potencial de medios violentos de coacción, por su condición social pero también por mala suerte o por desgracia. Los miles de jóvenes que son el soporte de las redes delincuenciales y que engrosan sus filas día con día, forman parte de un circuito de producción y administración delictiva del cual desconocemos sus alcances y enlaces verdaderos y potenciales, aunque conocemos sus vínculos con las élites dominantes y sus consecuencias, cada vez más devastadoras. Este circuito se extiende social aunque localizadamente, pero puede emerger en cualquier parte y, sobre todo, ejercer un papel fundamental en el imaginario colectivo. La idea de estar o caer en las redes de un poder que ofrece riqueza y destino fatales es abrumadora y contundente. Así que la amenaza y la agresión, bajo las múltiples formas que este poder ha logrado crear e inculcar socialmente, tiene ciertos márgenes de maniobra, con límites y también con la transgresión de esos límites.

Entre los límites podríamos mencionar los emplazados por los usuarios que por miles siguieron el suceso anterior. De los 650 mil que han accedido al suceso visualmente, enmarcada en la entrada de video del programa televisivo de Brozo subido a *YouTube*, una cantidad proporcional, mínima aunque representativa por lo que implica su acción, accedió al medio de interlocución que ofrecen los foros y *blogs* añadidos a los sitios sociales, realizando comentarios que tuvieron un eco inmediato y mediato, pues el video en línea sigue generando comentarios en tanto permanece alojado en la página del servidor. La defensa del espacio de opinión que convoca más de cuatro mil comentarios en *YouTube* y cientos de comentarios en la pagina de *El Universal Online* (cuya vigencia en este caso es menor pues las noticias diarias no permanecen alojadas todo el tiempo, como puede ocurrir en *YouTube*) es sintomática de estos límites que la sociedad busca poner al poder y a los medios de comunicación, entendiendo que éstos últimos ya actúan como centros de poder reales. Esta aspiración hacia un equilibrio entre los actores sociales, ideal desde el punto de vista de un público que espera se haga valer su opinión, tiene muchas vertientes. Algunas opiniones al respecto dirigidas a Brozo nos permiten visualizar este panorama:

1van300: no has entendido que los medios de comunicacion están al mismo nivel que los ciudadanos y no por encima de esta;

bobigoh: Pobre Trujillo, se siente tan poca cosa que ya se pierde en un papel que inventó... ya confunde su identidad con la del personaje "Brozo". Creo que eres tú el que está en peligro Trujillo, ve a un siquiatra... no es normal eso.

m0oren0o: aunque lo que hizo el usuario de twitter es ilegal y se debe castigar eso no significa que el señor tenga que salir a amenazar y exponerse de tal forma, si de verdad estuvieran tan cerca de atrapar a la persona no lo dirian, solo lo harian. Solo tratan de

intimidar por que se sienten vulnerables e impontenes ante una persona que los tiene en jaque.

DarkVampirePiscis: creo que su amenaza resultó contrapoducente, la forma de expresarse es la de un narco o un asesino. Esto refleja la educación de los empleados de Televisa, la cual sabemos que siempre ha sido la tapadera de narcos y politicos.

eduardosahe: Qué riesgos puede sufrir este tipo si es parte de la corrupción de los medios de condicionamiento masivo. Deja al descubierto cómo los que ostentan el poder si pueden amenazar. ¿Porque trabaja en televisa? Obviamente porque dio las nalgas y es parte de esa corrupcion.

oscar: se desenmacaró, lo que es ya no tener *raiting*.



img. 13 / “Ya estamos muy cerca de ti. Hazte a un lado, bríncate, llégale como quieras.”



img. 14 / “En esta empresa no amenazamos, actuamos”

Estas opiniones expresan, desde varias perspectivas, la indignación del público ante la conducta de la cadena televisiva, haciendo manifiesta una postura crítica como consumidor y espectador de medios. También dejan ver algo más allá, arriesgandose a ir detrás del acontecimiento mediante revelaciones mayores, sobrepasando los límites del propio evento, como decíamos antes, en una especie de búsqueda de las explicaciones relevantes del suceso. Aquí una de estas proyecciones:

@TheSpanishboi: Segun eso no solo Victor Trujillo es adicto a la cocaína sino que muchos altos ejecutivos también, al parecer eso fue principalmente lo que les movió el tapete. Pueden ser solo rumores y comentarios sin fundamento, pero aseguran que tienen información verificable incluso de sus proveedores; cuando saquen todo a la luz y se difunda, se confirmará. Este asunto me hace recordar al caso de Francisco (Paco) Stanley.

De cuyo comentario emergió una charla-diálogo con otro interesado en ahondar en el tema (como vimos también en el intercambio a dos voces del caso anterior), entrando directamente a una cadena de réplicas fuertemente politizada y dirigida a intensificar su interlocución.

@TelevisaTeldiotiza No pues por algo se comenzo todo esto, ojala saquen a la luz muchas mas cosas que estos mafiosos, sicarios, asesinos de televisa, que le saquen los trapitos al sol al tal ascaraga y el loco ese de Pena Nieto. Oye, que piensas de Enrique Pena Nieto? sera el presidente de mexico?

@TheSpanishboi: Huy amigo, pues es del PRI (necesito decir algo mas?) si llega a ganar volveremos a los 70 años de dictadura del PRI y ahora si, no creo que dejen el poder. Su triunfo depende mucho del nivel de ignorancia y manipulación de la gente por parte de su principal aliado televisa. Y de todas las alternativas no hay ni a quien irle, todos los políticos son iguales. Primero tendríamos que sacar a toda la clase política para realmente mejorar.

@TelevisaTeldiotiza: Nombre, que lastima, sí supiste que en una revista nueva salió en la portada Enriqua pena con la “primera” dama, bajando las escaleras? Te invito a ver mi video que hice sobre este loco amenazador de twiteros, esta buenísimo, corto pero puse fotos muy comprometedoras del rufian este, como una foto donde se le ve a el rodeado de su “gente” con un cerro de dolares y otra con armas, saludos.

@TheSpanishboi: jaja si ya lo vi y le diste al clavo al ponerlo fumando, me imagino que tambien se da sus “toques” de mota.

@TelevisaTeldiotiza: jajajaja, oye, quiero hacer un nuevo video de pena nieta, voy a sacarle los trapitos a el sol, lo voy a degradar, quiero mutilar su figura, alguna idea para tomarla como referencia?))))

@TheSpanishboi: De Peña Nieto hay un video muy bueno de los de el cerebro, hay otros muy buenos tambien de “el circo”. Pienso que si quieres desenmascararlo debes de ponerlo junto a azcarraga y salinas, podrias tambien usar el video del spot del 5to informe de gobierno en donde va dentro de una camioneta y le va hablando a alguien; podrias poner a salinas o azcarraga como ese alguien, seria muy gracioso y revelador.

@TelevisaTeldiotiza: wow esto si que es una bomba, bueno es obvio que detras de todo eso hay cosas fuertes y no nada mas de que alguien se mete con una puta como la tal mariza!! A ver que el brozo amenace a los narcos, me gustaria verlo!!



img. 15 / Televisa tiene miedo, por *elMierda22*

img. 16 / Anuncio de televisa en:
El miedo de Televisa, por *ellibreciudadano*

Este intercambio, resultado del interés mismo del usuario *Televisateidiotiza* por problematizar la crítica a la empresa, nos invita a revisar su propia producción animada, en la que realiza una parodia del anuncio que emite *Televisa* sobre el miedo, un promocional exhibido en 2009 en el que ésta empresa utiliza la imagen de varios artistas famosos para invitarnos en tono cálido a no tener miedo de lo que nos rodea. La parodia de este promocional, *televisa tiene miedo*, hecha por *Televisateidiotiza* tiene tres mil visitas y resulta una animación muy simple con personajes de moneros mexicanos enunciando verdades sobre la televisora e incitando a apagar la televisión.

Conectivamente, este usuario-canal incorpora algunos videos favoritos, uno de los cuales llama la atención por recibir más de 50 mil visitas y tener más de 600 comentarios mediante la entrada *televisa agradece a ciudadano*, realizada por *mierdatelevisa*. En la entrada de video podemos ver un trabajo documental y cuasi periodístico intenso y comprometido con la acción ocurrida, que, sin ser militante, nos permite reconocer paralelismos evidentes con el acontecimiento del payaso Brozo, y pone en evidencia con hechos contundentes la ética con que se conduce la poderosa empresa.



img. 17 / Pedro Damián en una producción para Televisa en las calles de Coyoacán



img. 18 / El usuario *mierdatelevisa* realiza un reportaje de investigación en donde expone “las prácticas sucias e invasivas de TELEVISIA”

El realizador se encuentra grabando con su cámara en mano en una calle de Coyoacán, durante la producción de un programa o una transmisión de Televisa, cuyo equipo y camiones ocupan todo lo largo de la cuadra. Dos personas del personal de *Televisa* se acercan a interrogar al joven que está grabando (de quien se escucha su voz durante la grabación) y este les responde que sí, que está grabando y “turisteando”. Los empleados de Televisa emprenden desde ese momento una actitud agresiva, molestándose porque el joven los graba mientras lo interrogan, por lo que lo incitan a dejar de grabarlos y de grabar en la calle. El les responde que está en su derecho de grabar, pues se ubica en la acera de enfrente y no molesta ni interrumpe el trabajo que está realizando la televisora. Con el ambiente tenso, los empleados acuerdan, alterados, recurrir a un policía para que incite a nuestro personaje a dejar de grabar. Instantes después, se acerca otro empleado, con aspecto y fisonomía más retadora y entonces el nivel de tensión llega al máximo, con empujones, golpes a la cámara, amenazas de violencia e incitación directa a los golpes.

El joven realizador del video se mantiene firme frente a las agresiones y, rodeado de empleados y agresores no deja de grabar, permitiéndonos acceder directamente a un testimonio real y continuo de casi seis minutos, que no da lugar a dudas de la actitud tomada por los empleados de seguridad de la televisora, quienes se ganan el repudio obvio y mayoritario del público que visiona y comenta el hecho. Tanto en la página del video alojado como en el canal *mierdatelevisa*, el afecto hacia el creador por la opinión es unánime. Se le solicita hacer más videos de ese tipo, se le reconoce su valor para enfrentar la situación y habersela *rifado* frente a *los de Televisa*, lo alientan para demandar a la empresa, se ofrecen a acompañarlo y grabar entre varios, le preguntan si tiene más videos (ver canal



img. 19/ Secuencia del tenso intercambio entre empleados de Televisa y el realizador del video

Lo que nos revela esto es que los vínculos posibles del tema o del acontecimiento original con otros ángulos del propio tema, o con revelaciones que aluden al tema, a través de la navegación por los *videos relacionados* o *favoritos*, permite reconocer las opiniones y discursos concurrentes sobre la temática misma, revelando sus oposiciones y sus niveles de conflictividad, y mostrando la intensidad que puede alcanzar una revelación que gana credibilidad por los argumentos que expone. Una mirada rápida por el conjunto de videos asociados al evento de Brozo nos lleva facilmente por decenas de producciones que generan crítica desde varios flancos: desde canales que reproducen los debates en el Congreso en donde se coloca en disputa el “proyecto de nación” y el futuro político, hasta canales globales de critica a la política norteamericana o filtraciones sobre procedimientos graves e ilegales de la CIA.¹⁷ En el caso de Brozo, la mayoría

¹⁷ Los canales **cazachamuchos**, **ellibreciudadano**, **politicaypoliticomx**, **mrcaosful2**, **grillonautas**, **juanelas777**, **oztoatl**, **noticiasdigital**, etc., abundan en temas de política nacional e internacional revelando asuntos conflictivos sobre las redes de poder, incluida la narcopolítica, que configuran el entorno nacional y que se manifiestan también en el entorno global.

de los usuarios y participantes mexicanos de esos foros sabe que los cuerpos de seguridad, judiciales y policiacos en general, están acostumbrados a actuar violenta y desmedidamente. Sin embargo, ver ese actuar encarnado en la cara visible de la televisora, como la de Brozo, quien le ha otorgado a su propia fama el derecho de decir cualquier cosa, con el descaro brutal de su propio estilo, causa una indignación evidente, comprensible y hasta razonable.

Por ello la supuesta primera agresión a Brozo de parte de quien suplantó la personalidad de su pareja femenina en pantalla no es condenada en primera instancia. Aunque algunos comentarios buscan hacer relevante esto, no lo logran ante la avalancha de indignación, por lo que el suplantador queda incluso como un emblema y víctima del agravio. Si bien el “impostor” original, en un medio como las redes sociales, en donde la adopción de cualquier personalidad no es es más que una forma de impostura, invirtió en este caso los papeles, ganando tras el evento cierto prestigio (anónimo, por supuesto), el caso nos lleva justamente a otros que constituyen al respecto una afrenta verdadera ante los agravios de un medio como *Televisa*, acostumbrado a obtener ganancias a costa de su entorno. La acción del realizador *mierdatelevisa* y su elección de subir el documento a *YouTube* constituye un ejemplo intensificado de afrenta al agravio, y de cómo el público se vuelca en un apoyo generalizado a una opinión pública. Incluso planteado en términos de documento codificado, con un lenguaje propio, los comentarios llegan a abundar en esto. Le dicen al realizador:

mactoch: como cineasta independiente quiero decirte que eres la neta. Que chingón que te atreviste a hacer esto. Totalmente dentro de la ley que nos rige (que es desde 1917). Me cagó la prepotencia con la que te quisieron correr. Toda persona que realice CUALQUIER actividad a la VISTA pública es susceptible de ser grabado por cualquier medio. POR ESO

EXISTEN LOS PAPARAZZI, porque PUEDEN legalmente. Incluso si estás adentro de tu casa y yo puedo ver q hace uno por la ventana. Felicidades!



img. 20/ Secuencia de la agresión final hasta que el realizador apaga la cámara.

El nivel de civilidad expresado en esta consideración es relevante, pues ofrece información que apunta al derecho público a la transparencia, al igual que al derecho a la libertad de expresión. En este marco, la actividad generalizada de lo que ha dado en llamarse periodismo virtual o *periodismo ciudadano* constituye uno de los ejemplos para asignar un valor positivo a la función eminentemente pública de las redes y *blogs*. La acción efectuada por *mierdatelevisa* representa un esfuerzo periodístico por corroborar un agravio del que la mayoría de los mexicanos nos sabemos afectados (el poder desmedido de Televisa), pero también es una afrenta ante la prepotencia empresarial hecha pública y por tanto inserta en las propias redes sociales, que representa una especie de metacrítica al interior de los lenguajes ejercitados por los medios.

Sin embargo, al mismo tiempo podríamos preguntarnos: ¿Tiene un impacto efectivo esta afrenta? ¿Queda localizada como acto aislado sin mayor efecto real? ¿Se pierde en medio de la proliferación de opiniones en el medio y con el transcurrir mismo del tiempo?

Al margen de esto, al menos por el momento, resaltamos el hecho de que el tema particular de la amenaza televisiva es extensivo hacia otros ámbitos, permitiéndonos ver que la agudización de la violencia ejercida desde el poder por los grupos dominantes y los grupos criminales tiene su parangón en la conducta de los demás actores sociales, en este caso en el trato dado por *Televisa* a sus interlocutores, sea como empresa o corporación¹⁸, o sea como institución, con todo el conjunto de prácticas que la caracterizan. Las conversaciones en torno al tema abordan este problema de muchas maneras. Una de ellas explora los motivos de la amenaza, tratando de indagar sobre la veracidad de la misma. ¿Es posible dar con el usuario que suplantó la personalidad de la colaboradora de Brozo? ¿La respuesta de éste es sólo una amenaza que pretendía funcionar a modo de intimidación? Aquí algunos comentarios al respecto:

garfieldlambda: Las amenazas del brozo fueron pura fantochada. El IP de alguien que postea en twitter o en Facebook solo lo reciben sus servidores (computadoras donde guardan los usuarios, fotos y todo lo demás), y ningun hijo de vecino ni televisa ni nadie les van a dar

¹⁸ Son muchas las demandas que acumula la televisora de parte de otras empresas o de parte de particulares. Por mencionar una reciente, Televisa fue demandada por la Sociedad Mexicana de Directores y Realizadores de Obras Audiovisuales, quienes exigen regalías conforme a La Ley Federal de Derecho de Autor en su artículo 97 ('El autor y su causahabiente gozarán del derecho a percibir una regalía por la comunicación o transmisión pública de su obra por cualquier medio.'), por la exhibición desde hace décadas de cientos de películas mexicanas transmitidas al aire y sin dar cuentas de ello a los realizadores de las mismas. La televisora se amparó ante dicha demanda, la cual fue ratificada en los términos originales por los jueces, estableciendo un criterio para el pago a los realizadores, a lo cual la empresa se ha negado, emitiendo declaraciones públicas mediante desplegados que tergiversan la dictaminación, afirmando que Televisa fue favorecida finalmente por los jueces, tratando con ello de confundir una vez más a la opinión pública.

acceso esos IPs, porque se vendría abajo el prestigio de esas compañías.

newgatito2007: pues esta raro, por ejemplo en USA es posible el “IP tracking” pero solo en operaciones conjuntas con el departamento de justicia, son muy costosas (arriba de los 250,000 dls) son completamente reales, para atrapar terroristas, depredadores sexuales etc. utilizando logs privados de los ISP (con orden de un juez en mano), satelites, y “net goverment exclusive tools”, pero en Mexico no creo que realmente se tenga la tecnologia para lograr algo asi y menos para un caso menor como este.

TelevisaTeldiotiza: Ademas en Mexico las IPs no son fijas, y a veces hasta se las rentan a otros paises. Sin olvidar que muchos ISPs, para no gastar en las IPs, usan una sola IP para todos sus clientes llamada IP compartida. Pero al final segun Brozo nomas la polecia cibernetica logró que cerraran el facebook y asi se “hizo justicia” jajajajaja.

La respuesta de Brozo a la que alude el comentario del participante del foro de *YouTube* se realizó al día siguiente de conflicto suscitado por sus declaraciones. Ahí el payaso en tono más “intenso”, como él mismo se refirió a su propia reacción, nego haber amenazado al usuario de las redes sociales y repitió palabra por palabra la “advertencia” al personaje, negando enfáticamente que eso constituyera una amenaza, y afirmando que se trataba de un simple hecho: “esta empresa no amenaza, actúa”, dijo en tono más severo. A la ratificación del tono empleado en la primera ocasión, Brozo agregó que ya los encargados de la red social (de la que no quiso dar el nombre) habían eliminado la cuenta del supuesto impostor, lo cual nos ofrece la hipótesis de que la amenaza de Brozo funcionó, y que por tanto los aspectos tecnológicos comentados por los bloggers resultan factibles si consideramos el poder de influencia y el dinero con el que cuenta para

hacer efectiva la amenaza. Los recientes reportes sobre la “libertad parcial” en Internet en nuestro país¹⁹ nos dicen que los mecanismos de presión de intereses poderosos influyen en la censura de determinados contenidos.

Brozo exhibió con su gesto el carácter con el que se desenvuelve la empresa a la que representa, mediante intimidaciones y amenazas de las que muchos ejemplos similares abundan, como los conocidos y magnificados ataques públicos al periódico *Reforma* a mediados de 2010 y a la revista *Proceso* a finales de 2010, medios en los que se han revelado con contundencia los vínculos del gobierno federal con el narcotráfico y sus redes de poder.

Podrían vertirse diversas hipótesis al respecto sobre la actuación ofensiva y agresiva de Televisa. Un forista emite la suya propia:

renecita7: Televisa se está muriendo de rabia porque ha perdido el control de las masas y los cerebros, no permite que nadie le robe el control de las neuronas, ya no es lo mismo.... evolucionamos viva el internet!!

Podríamos agregar también que el oficialismo de Televisa responde a las presiones que ejerce sobre el gobierno en turno para verse favorecida en la transición hacia las tecnologías digitales y en los mecanismos de regulación que corresponden a la misma, buscando ubicarse como proveedor principal del espectro radioeléctrico y digital con miras a posicionarse con más fuerza como la corporación monopolica de las telecomunicaciones, teniendo además diputados afines (aquellos que impulsó en alianza abierta con el Partido Verde durante las elecciones intermedias de 2009 y que obtuvieron numerosos puestos en el

¹⁹ Según el reporte *Libertad en la Red 2011* elaborado por la organización Freedom House, en México existe una “libertad parcial” en internet, procedente de la concentración de las telecomunicaciones, la falta de competencia en: <http://www.eluniversal.com.mx/primer/36666.html>

Congreso) que cabildan en el Parlamento para aprobar una nueva ley de medios favorable.

Existen decenas de hipótesis que describen cómo funciona el poder desde el papel que juega este corporativo, pero sea como fuere, sabemos que *Televisa* goza de un enorme poder y apoyo de la clase política para acumularlo, además de que actúa proactiva y ofensivamente para hacer valerlo, tal como se deja ver en el caso analizado.

Por ello la reacción inmediata y explosiva de los internautas representa un síntoma interesante de los grados de indignación que se advierten y respiran en el tono general de los foros y *blogs* que circulan dentro y fuera de las redes sociales. El caso abordado manifiesta, a la vez que la defensa de un forista, la indignación explícita ante una acción grave de la más grande empresa de televisión del país. Es decir, el evento no sólo manifiesta malestar ante el personaje Brozo o su voz trasera Trujillo (quien en 2005 inició el teatro político del desafuero preelectoral), sino ante la situación degradada de la política, con una televisora que interviene clara y decididamente en la vida política del país, así como un público que sabe de ello y reacciona en distintas formas al respecto, y es capaz de opinar sobre ello en innumerables matices.

Podríamos apagar la tele, como sugiere el propio Brozo para lavarse las manos al final de sus arranques, pero más allá de eso tendríamos que preguntarnos qué representa esa la reacción mayoritaria del público (con un aproximado de 80 por ciento de opiniones contra él y *Televisa*): ¿es una manifestación o una práctica de ciudadanía, como veníamos problematizando atrás, o sólo representa un escape colectivo, muy personal y aislado, de cada actor y habitante de las redes?

Habría que decir que el suceso, por lo demás, no tuvo un impacto más allá del que tienen todos los sucesos semanales de violencia, es decir: emergen, generan tensión y se desvanecen tan pronto surgen (la primera semana, el evento hizo concurrir a más de medio millón de personas; más de medio año después sólo acumuló 20 mil visitas). Sin embargo, podemos también decir que en las redes, y por ello entre el público usuario, el suceso permanece, y que en sus opiniones, calificaciones, elementos destacados, vínculos visuales y textuales, sugerencias y temas alternos, emergen opiniones convergentes, divergentes y potenciadas entre sí, que nos hablan de un intercambio productivo y distributivo prolífico, asociativo y multiplicado.

Este caso también nos permite apreciar, con una ligera navegación por sus recovecos y vertientes, que del “periodismo ciudadano” emprendido por algunos heroes anónimos y comentaristas de los acontecimientos públicos, podemos pasar al subgénero noticioso tras bambalinas de la habitación personal, acondicionada en mayor o menor medida como set televisivo (como *noticiasdigital*), o a los cientos de canales y blogs que reproducen noticias o acontecimientos importantes del acontecer nacional o generan temáticas relativas al problema de las redes y a los vínculos de poder que delimitan la vida social y política nacional.

Si, por otro lado, navegamos a lo largo de algunos de los videos más visitados y popularizados en nuestro país a través de *YouTube*, podemos apreciar que van del famoso Canaca²⁰ hasta Dulce Sarahí²¹, pasando por *la caída de*

²⁰ El *canaca* es un personaje adulto ebrio que es detenido por la policía en diciembre de 2007, circunstancia en la que declara ante las cámaras, en forma enérgica y cómica por su estado, que es hijo del dueño de la CANACA (Centrales de Abastos de la República Mexicana...?); el video del *canaca* tiene más de 4 millones de visitas, su personaje fue apodado así después de popularizarse y aparecer en otras circunstancias similares. Falleció a mediados de 2010 porque lo atropelló una señora que iba conduciendo borracha, mientras el *canaca* iba realmente sobrio.

²¹ Dulce Sarahí Garza Villarreal, mejor conocida como Dulce Sarahí, es una joven regiomontana que tiene más de 4 millones y medio de visitas en *YouTube* en el video original en que

*Edgar*²², los cuales representan acontecimientos reales fuertemente cómicos y por tanto contundentes en sí mismos; al mismo tiempo, la fama se ve reflejada en la comicidad de personajes a cuadro (quizás legado del *periodismo ciudadano*), que tratan temáticas de todo tipo empleando el doble sentido, el humor y hasta la vulgaridad, sumando millones de visitas, como el caso de *werevertumorro*, quien realiza producciones semanales con más de un millón de visitas en cada programa (en total acumula más de 70 millones hasta mediados de 2011), en las que realiza parodias de actitudes propias de lo mexicano.



img. 21 / La caída de Edgar, más de 24 millones de visitas



img. 22 / Réplica de La caída de Edgar

es detenida manejando alcoholizada, donde se declara inocente ante los medios de comunicación en un accidente automovilístico. Su tono *super fresa* cautiva al público, su desparpajo para negar los hechos y pronunciar: “osea, yo no choqué, me chocaron” se gana al público internauta, además de aparecer en varias ocasiones en el mismo estado, jugando con su fama y personalidad, retando a la autoridad, robando cervezas, bebiendo en fiestas y declarando ante los medios en forma cómica, desmedida y delirante.

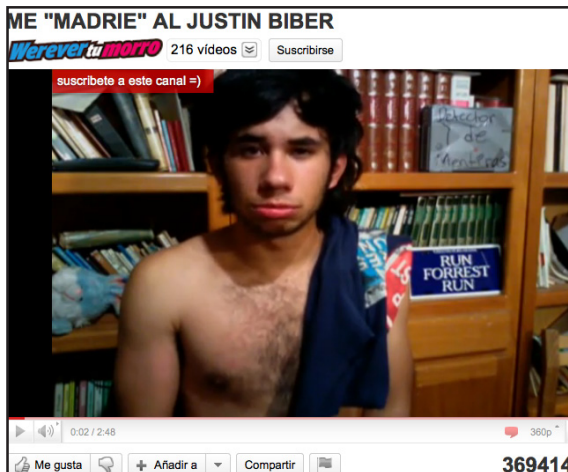
²² *La caída de Edgar* cuenta con mas de 22 millones de visitas; se trata de una secuencia documentada real en la que el niño Edgar, un gordito de acento nortño, es tirado por un amigo al cruzar un río, caminando sobre unos troncos de árbol. Antes y después de caer al río pronuncia repetidamente “no guey” a su amigo, llora y le repite, mojado y chillando, insultos bastante cómicos. Edgar gana tanta fama que la empresa *Gamesa* realiza un *remix* de la secuencia para la marca de galletas *Emperador*, en donde el propio Edgar se venga de su amigo llamando a los “guardias del Emperador” para ajustar cuentas con él y con el propio camarógrafo. El video de Emperador, que cuenta con más de seis millones de visitas, es seguido por otras parodias del hecho, como una secuencia animada (realizada “a la brava” según *quert001*) que cuenta con seis y medio millones de visitas, cuyo canal contiene también parodias animadas de hechos famosos en *YouTube*.



img. 23 / El Canaca, más de 4 millones de visitas



img. 24 / Dulce Sarahí, 4 y medio millones de visitas



img. 25 / Werevertumorro aborda el género *vaudeville* y acumula casi 25 millones de visitas a su canal

Esta explosividad expresa el nivel de aceptación que tiene el humorismo en nuestro país, depositado en los formatos cómicos (*vaudeville*) donde un personaje a cuadro realiza *sketches* jugando y burlándose de nuestra idiosincracia, del absurdo, la estupidez y la ignorancia recurrentes en la sociedad mexicana (como corresponde por supuesto a cualquier sociedad), géneros que provienen de una larga tradición en nuestra cultura popular y que por supuesto han penetrado a la televisión mediante las pantallas de *Televisa* y *TVAzteca*. Lo curioso es que este género, en sus usos contemporáneos, es muy cuidadoso de no abordar asuntos

de política nacional, cuyos contenidos provocan grados de conflictividad que ahuyentarían al público masivo.

Cuando en nuestro país el teatro de carpa cómico en sus orígenes partió fundamentalmente de la crítica a los políticos y a la política en general, la televisión se ha encargado de hacer del género cómico popular un lenguaje impermeable a la crítica política, si no es que abiertamente oficialista en su discurso (salvo pocas excepciones), quedándose en la burla social e ingeniosa de un sinnúmero de comportamientos, la mayoría de ellos basados en las vivencias generacionales, que redundan en el chiste ante el absurdo, la adversidad o la fatalidad, pero que gozan de enorme fama.

Lo significativo de la popularidad de estos géneros es su relación con las situaciones límite, con las fronteras de lo permitido y lo reconocido, así como con aquello que todos sabemos que ocurre, pero que negariamos asumir o efectuar. En esto los géneros populares se relacionan, aunque no lo manifiesten explícitamente, con la política mexicana, renuente a reconocer errores, actos denigrantes o mala fé de parte de sus actores (siempre es el otro el responsable o el culpable de los actos equívocos). Por eso *YouTube* representa de alguna manera un espacio proyectivo (una especie de escaparate) de la vida nacional en sus ámbitos sociales, culturales y políticos expresados a distintos niveles e intensidades, pues es ahí donde se reproducen y proyectan los acontecimientos más crudos de la realidad social y política local, surrealidades incluidas.

Como he sostenido en esta investigación, la relación con lo social y lo político se expresa intensamente en las redes sociales en el ámbito cotidiano de la individualidad, y es ahí donde toma su fuerza colectiva y sus índices de popularización. Como en el medio televisivo, también en las redes de Internet

es lógico que lo ampliamente masificado (como la comicidad, que aquí veríamos como un mecanismo de escape ante la agresividad y gravedad del entorno) rebasa los espacios politizados. Mientras lo comico se mueve en el margen de los millones de usuarios, lo politizado y criticado se mueve en el rango de los miles o las decenas y centenas de miles, ubicándonos en una realidad decantada de los niveles de civilidad que hemos explorado aquí.

El problema al que nos conduce esto es, de nueva cuenta, si la individualidad manifiesta y multiplicada en las redes, expresa o genera formas o modalidades de civilidad o ciudadanía, tanto en los términos en que ésta es concebida desde la tradición moderna occidental, como en términos de las formas contemporáneas y “virtuales” que adopta. Así por ejemplo, la individualidad en Internet es para Castells una individualidad socializante (o, en su caso, un entramado social individualizado), indicándonos una socialidad diferente, centrada en el *yo*, autoreferida al individuo y a la vez social. Castells apuntala en este sentido el origen del concepto de individuo que proviene de la tradición liberal, pero también anuncia la emergencia de los conceptos contemporáneos de individualismo social. Por ello, para afrontar el dilema al que he llegado por varios caminos, no está por demás recordar brevemente estas tradiciones y así asumir una postura al respecto que ayude a problematizar la civilidad y la ciudadanía, que sería el marco de una posible política y una *politicidad* (que aquí se entiende como el conjunto de formas y estrategias políticas) en los medios interactivos, como caso específico de intensificación de los conflictos en las redes. Estaríamos así ante una **politicidad virtual**²³ que le daría una particularidad al medio, clave en su desarrollo y alcances.

²³ El concepto de politicidad lo he tomado y rastreado de las tradiciones tomista de la *politicidad natural*, y de la crítica de Carl Schmidt sobre una politicidad radical, que nos ofrecen pistas para reconocer una politicidad en las redes como eco y manifestación de esos referentes, que se comentan adelante.

4.3 Redes sociales, individualización y politicidad virtual

Los dos casos que he abordado parecen similares pero al mismo tiempo contrapuestos en relación con sus efectos sociales. El caso del joven que gritó espurio a Felipe Calderón manifiesta un encono agravado entre los participantes de los foros, del mismo modo que las expresiones de los internautas ante la amenaza de Brozo, tanto en los foros de *YouTube* como en *El Universal Online*.

También encontramos efectos diversos y contrapuestos, en un caso como resultado de la polarización política en el país, intensificada por los propios actores políticos y por los medios de comunicación, y en otro caso por las posturas y la actitud ofensiva de un medio de comunicación ante un ciudadano común y corriente. El primer caso refleja una clara y directa confrontación política por el contenido mismo de la acción (en términos de política doméstica, el *obradorismo* versus el *calderonismo*). En el segundo, la confrontación política proviene de un actor que no es formalmente político, pero cuyas acciones lo revelan como tal. Si en un caso las posturas se ubican a un lado u otro del mapa político (*izquierda* y *derecha*), la politización del evento de Brozo, por el contrario, resulta diferente porque los participantes se ubican mayoritariamente en un sólo sentido (sólo unos pocos defendieron al payaso noticioso), pero haciendo uso de una mayor multiplicidad de argumentos y posturas para la crítica del acontecimiento.

Por un lado, las posturas de los críticos y defensores de Calderón o de Obrador en el marco del grito de “espurio” en Palacio Nacional, tienden a volverse irreductibles, desprovistas de intercambios de ideas o giros sorprendentes. Si bien el simbolismo propio de la acción retadora resulta relevante por sí misma, los valores ideológicos puestos en el debate reducen el discurso a la afirmación de filiaciones y fobias, impregnadas en mayor medida del lugar común y del ataque

directo y frontal, producto no sólo de la política misma, sino de las formas brutales que ha alcanzado el uso desmedido y predominante de la mercadotecnia en los procesos políticos, sobre todo los electorales, lo cuál ocurre no sólo en nuestro país sino a nivel global.

La descalificación y el uso de herramientas retóricas y figuras recurrentes para atacar al adversario se ha vuelto parte del discurso político, naturalizando su presencia y efectividad públicas. Las redes sirven aquí como potenciadoras de ese rasgo característico de la cultura política nacional. Solo cuando las posturas logran distanciarse emotiva y reflexivamente de esas filiaciones que parecen camisas de fuerza, el debate virtual parece más libre y productivo, tal como este caso nos revela en aquellos momentos en que se desliga de la trampa de calificar el acto como hecho heroico o como hecho delesnable.

Por el otro lado, sin que estas manifestaciones dejen de estar presentes, en el caso de la amenaza de *Televisa*, el terreno para el desarrollo de argumentos y para la exhibición de informaciones, pruebas e ideas que apoyen los discursos se manifiesta con mayor fluidez, dando lugar a ciertos tipos de conexión del acontecimiento con fenómenos que amplían y diversifican su problematización. La ambivalencia entre ambos casos no representa la explicación única y definida en torno a cómo se articulan lo social y lo político, pero sí manifiesta uno de los modos en que opera la opinión en las redes sociales, gracias a que éstas permiten en un grado u otro la participación pública.

Si comparamos, por ejemplo, la intensidad de afluencia y de comentarios en los portales de dos diarios importantes del país, como son *La Jornada* y *El Universal*, podemos ver cómo en el primer caso los comentarios son filtrados con mayor frecuencia, construyendo un cúmulo discursivo más homogéneo al exhibir

en pantalla algunos de ellos y excluyendo cualquier tipo de expresión ofensiva, directa o personal, mientras que en el segundo caso la participación es masiva, con miles de comentarios diarios en un portal que ofrece recursos añadidos como las noticias *Minuto a minuto* y una amplia gama de informaciones clasificadas y contenidos audiovisuales propios y añadidos, y que ofrece también una mayor garantía de no ser censurado (a menos que se incluyan insultos, para lo cual el público ha creado sus propias tácticas de evasión). El perfil del Foro de *El Universal Online*, en este sentido, es amplio y libre para el flujo de todo tipo de comentarios. Evidentemente la participación masiva ha generado la proliferación de la agresión y el insulto a grados cada vez más intensos.

Por ello *El Universal Online* se ha valido como portal de dos recursos: uno de ellos, permitir la participación sólo mediante comentarios como usuario registrado (en sus inicios era completamente libre) y por otro lado, mediante la filtración codificada de comentarios con contenidos insultantes para ser desechados. Si la palabra *pendejo* es escrita en el foro, el propio sistema desecha el comentario, pero si el forista escribe *p3nd3j0* (comprensible literal y visualmente), el comentario “evade” el filtro.

De este modo, mientras los comentarios en *La Jornada en línea* tienden a ser más reflexivos, “sesudos” y orientados hacia la línea editorial de este periódico, los comentarios en *El Universal Online* expresan el sentir generalizado y altamente confrontado del conjunto de usuarios lectores de noticias. Esta tendencia, sin embargo, no excluye que a medida que se popularizan, estas redes tienden a expresar más intensamente esas confrontaciones y un tono más fuerte en el contraste de opiniones. La masificación y la concurrencia, en este sentido, serían correspondientes con los grados de confrontación y politización de estos espacios.

Por eso sería muy complaciente afirmar que los *blogs* de estos portales representan un ejercicio de *periodismo ciudadano*. Aún cuando reconozcamos la emergencia de este fenómeno como una forma de participación extendida a medida que estos foros crecen y se popularizan, es demasiado simple adjudicarle a estos foros un carácter netamente periodístico, con todas las implicaciones al interior de este género literario, hoy tan desacreditado por sus usos televisivos. Sin embargo, sabemos que la agresividad y otras formas de participación en las redes sociales suponen un reflejo del grado de confrontación exacerbado de la vida social y política nacional, de tal manera que el papel jugado por los foros y *blogs* en las redes sociales tiende a ser el de la canalización de ese estado exacerbado de confrontación política.

He insistido también que la forma de expresión de este estado es característicamente individual, pero si no fuera por su soporte en un entorno de carácter público, quedaría circunscrito a la experiencia única y aislada de cada voz y cada opinión enunciada. Por eso nos preguntamos también: ¿En qué medida estas expresiones individuales trascienden el monólogo y el soliloquio que parecen caracterizar las decenas de miles de foros abiertos en las redes sociales y se insertan en una red de relaciones colectivas? Por el contrario, ¿en qué medida estas expresiones no son más que gritos desesperados y aislados de una ciudadanía inerte, desprovista de herramientas, encerrada en sí misma y agotada en medio del espectáculo público de las redes sociales?

Esto me lleva a pensar cómo es la individualidad en estos medios y a partir de ello cómo se prefigura en el contexto general, social, político y cultural. Bajo esta intención, los cambios tecnológicos en que se inscriben las redes sociales no representan un fenómeno aislado, sino que propician modificaciones en las

prácticas y en la cultura general. Las prácticas individuales en Internet parten de la necesidad primera de comunicación con los entornos de trabajo y familiar (ver Castells, *La Galaxia Internet*), pero se extienden al entorno de las amistades y de las afinidades, dando lugar a las *comunidades de interés* que vimos anteriormente. Del trabajo y la familia a la afinidad de amigos y grupos, las redes sociales han extendido sus capacidades comunicativas hasta alcanzar el debate de todo tipo de temáticas públicas, abordando y construyendo a su modo las de la conflictividad política.

En estos vaivenes, nunca fijos en sus dimensiones y focos de interés, podemos reconocer que la individualidad adquiere diversos rasgos: manifiesta una intencionalidad personal para expresar ideas y pensamientos, asociada a la necesidad de reconocimiento de los mismos, aún cuando el portador de éste permanezca en el anonimato; asimismo, experimenta con la posibilidad de construir y reconstruir libremente personalidades múltiples, que van de lo que realmente se es y se piensa, a la imagen de lo que se desea proyectar, o incluso de algo independiente de lo que se es y se piensa, a partir de propósitos específicos y proyectados; igualmente, expresa un fuerte tono emotivo e impulsivo, proveniente de motivaciones y pasiones que fluyen de lo privado a lo público. Estas características de la *individualidad virtual*, como aquí las llamaremos, no tienen la novedad de haber surgido en estos medios, pero sí de haberse masificado en ellos. La expresión de lo personal en forma pública proviene de las más lejanas formas de comunicación que han modelado todo tipo de culturas y civilizaciones, pero su popularización y flujo a nivel global, compartido en las redes, no tiene precedentes, pues en Internet circulan en forma extensiva e intensiva como nunca antes. Todos podemos, desde este punto de vista, saber de las vidas e ideas

personales de millones de personas a través de sus opiniones y comentarios, y con ello acercarnos a la forma que adopta su individualidad.

La *individualidad virtual* puede convertirse asimismo en una forma de *individualidad simulada*, añadida a la propia personalidad. El paso de lo que soy a lo que represento a través de la imagen que proyecto (imagen que puede ser verbalizada o visual) constituye una forma específica y sobre todo exitosa de Internet, pues sus herramientas son propicias para que así se dé. Las características de simultaneidad, interactividad y transparencia en las redes (cfr. De Kerchove), aunadas a la distancia virtual de su usos y prácticas, permiten que florezca un uso a la vez cercano y distanciado con los interlocutores del medio. Así, la *distancia virtual* es una característica de la *individualidad virtual*, de manera que el individuo conforma su mundo a través de un distanciamiento relativo del mismo, fincado en su propia individualidad (las agresiones, por ejemplo, son formas de distanciamiento). No está de más recordar que esta idea del distanciamiento proviene del análisis de Walter Benjamin sobre el sentido de la modernidad y de la vida citadina. El distanciamiento es una condición de la modernidad que en realidad tiende a extenderse e intensificarse como nunca en las redes interactivas, en donde la distancia adquiere además una forma temporal ligada a las prácticas en línea “en vivo” y “diferidas”. Así como el distanciamiento es una forma de cercanía (para seguir el ejemplo, la agresión “cara a cara” y cercana con el interlocutor en la redes, redundando en un distanciamiento elocuente), así también la cercanía se efectúa como una forma de distanciamiento. En realidad, los debates contemporáneos en torno a lo local y lo global también son una proyección de esta problemática, en medio de intensos procesos de interacción entre ambas dimensiones posibilitados por las tecnologías, y particularmente por las redes.

A su vez, es la distancia virtual la que posibilita una *simulación virtual*, al encontrar el terreno propicio para adoptar personalidades diversas que buscan propósitos determinados. Una de las hipótesis en este sentido que ha llegado a cobrar relevancia es la sospecha de que en los foros de discusión y de noticias algunas participaciones pueden ser inducidas por agentes particulares (agentes políticos o corporativos, o incluso militares o delincuenciales). Esta posibilidad es en realidad una potencialidad fundada en las cualidades conectivas propias de las redes, y que difícilmente puede ser desmentida. En sentido estricto, el moderador de un foro (por lo general el realizador del video agregado al sitio) se erige como el inductor y regulador de los intercambios y discusiones presentes en los mismos, por lo que su participación va más allá de la exposición de opiniones personales.

Asimismo, cualquier participante de los foros puede representar los intereses de un agente o grupo interesado para inducir ideas y opiniones, con el propósito de conducir las opiniones por determinados derroteros. Si bien el papel del moderador es nodal en este sentido, dado que tiene la facultad, como administrador de su canal, de seleccionar y excluir cualquier opinión que no le parezca adecuada, el papel de los foristas (que no pueden ejercer este “derecho a la exclusión”) también se puede tornar relevante en función del impacto potencial de sus comentarios, es decir, de la capacidad para conducir las opiniones hacia un determinado sentido. La *simulación virtual* sería en este sentido la posibilidad de utilizar un nombre determinado, aparentando expresar una opinión personal, para orientar las opiniones hacia un propósito definido, o ocupando una personalidad con el fin de desplegar su potencialidad para generar adeptos y reacciones.

Particularmente en los casos que hemos analizado, no suena nada descabellado imaginar que algún participante, por ejemplo, se haya esforzado en

activar intercambios encendidos a partir de la expresión de insultos y agresiones directas y personales contra algún forista o contra algún sujeto partícipe del acontecimiento en cuestión, para provocar con ello una escalada de insultos que convierten la interlocución en un debate fallido, en un contexto en el que pareciera natural y normal la expresión desmedida de esta tónica interactiva. Muchas opiniones desequilibrantes de este tipo resultan muy efectivas en el sentido de que truncan los debates que el propio espacio genera con el tiempo, de manera que es factible pensar en agentes dedicados a ello, sobre todo cuando se ponen en tela de juicio intereses poderosos de uno u otro tipo.

La simulación tiene varias maneras de expresarse en las redes. La de agentes, grupos o intereses, sean éstos poderosos por su influencia y poder económicos o no lo sean, es una de ellas. También puede expresarse, como decíamos arriba, como una manifestación netamente individual cuyo origen se funda en la propia experimentación y el juego con identidades diversas, buscando encontrar un sentido propio en ese juego, cuya intencionalidad encuentra sustento fuera de los intereses de la comunidad que interactúa en los foros.

Mientras esta última forma de expresión revela intereses estrictamente individuales, la otra forma de simulación revela mecanismos similares a los que funcionan en los medios de comunicación tradicionales, donde los mensajes fluyen de manera unilateral con la intención de incidir coactivamente en los consumidores, como ocurre con la televisión o con la publicidad. En ambos casos, sin embargo, la distancia virtual de la que hablamos antes, se perfila como rasgo clave del uso y de la experimentación con estos medios, en un caso como ocultamiento de las verdaderas intenciones bajo el anonimato de una falsa identidad, y en otro como compromiso no con la comunidad interactuante, sino con los motivos personales

del simulacro virtual que esconde el propio anonimato en las redes. A la definición de *transparencia* como rasgo de los entornos interactivos (dada la sincronicidad de las interacciones), habría que agregar entonces que en la misma medida aparecen rasgos de *opacidad*, que no son irrelevantes ni minoritarios. En este sentido, la distancia también es una forma de opacidad.

Para acercarnos más al problema de la individualidad recurrimos a otra pista que puede servir como referente. La idea del individuo está construida sobre la base de la construcción de una sociedad política que establece un acuerdo de convivencia para poder existir. El individuo, como miembro de la comunidad, forma parte de la sociedad civil o política, delegando la autoridad a un poder público que debe garantizar el ejercicio de la ley para el bien común. Este modelo liberal de la sociedad civil se funda al mismo tiempo en la abdicación por parte del individuo de cualquier intento de hacerse justicia por propia mano, alejándose de aquello que se concibe como el *estado de naturaleza*:

(...) será sociedad política aquella en que cada uno de los miembros haya abandonado su poder natural, abdicando de él en manos de la comunidad para todos los casos que no excluyan el llamamiento a la protección legal que la sociedad estableciera. (Locke: °87)

El estado de naturaleza, según Locke, es “el de perfecta libertad (de los hombres) para ordenar sus acciones, y disponer de sus personas y bienes como lo tuvieran a bien, dentro de los límites de la ley natural, sin pedir permiso o depender de la voluntad de otro hombre alguno.” (Locke: °4) La ley natural, aunque fundada en la razón y en el derecho que tenemos todos para defendernos de los agravios de otros, se basa en el derecho de castigo y en “el particular

derecho de obtener reparación del dañador” (Locke: °10), haciéndolo por sí mismo y con ayuda de otros si así se quisiese. Esta absoluta libertad que le confiere al individuo el derecho natural es limitada por el poder público de la sociedad política, pues en este caso es el poder legislativo quien dicta las leyes, y los jueces los encargados de ejercer y hacer valer el derecho natural basado en la razón. Así, la convivencia es correspondiente con una sociedad civil que al delegar su autoridad al gobierno, renuncia a la condición o estado natural para someterse a un poder civil y político.

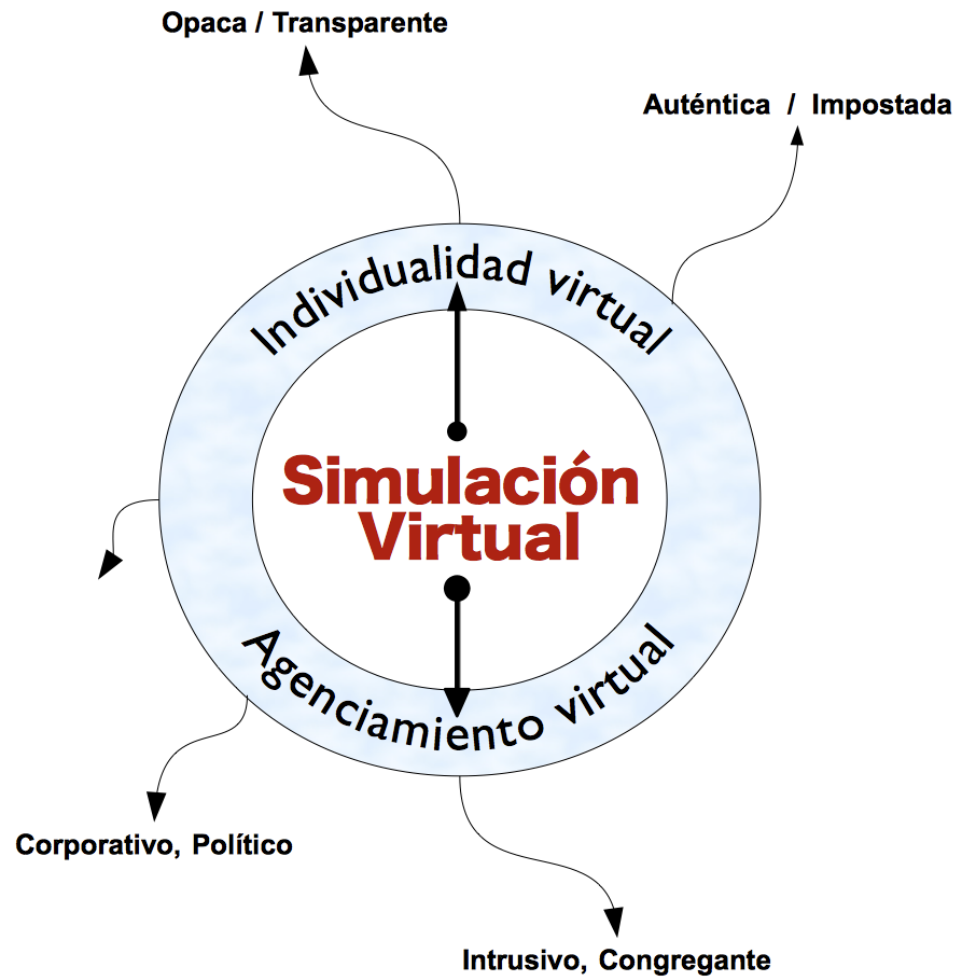
Es esta disyuntiva lo que nos interesa resaltar. Por un lado, porque esto nos plantea que en las sociedades modernas se construye una individualidad que depende de un poder externo a ella (que no es la de un monarca, sino la de un gobierno civil). Asimismo, porque esta individualidad se desenvuelve bajo el acuerdo de que ello es la mejor manera de conseguir el bien común. Igualmente, porque bajo este convenio (*contrato social* le llama en su momento y desde otra perspectiva Rousseau) la presencia de los conflictos tiene su resolución en el poder civil, que emerge como árbitro de los mismos.

Así planteado, no suena ilógica o descabellada la viabilidad de un modelo social y político como este, en cuyo seno los medios para el convenio entre individuos y sociedad política tendrían un papel fundamental. Sin embargo, el rasgo sobresaliente de las sociedades contemporáneas es justamente la creciente ilegitimidad de los gobiernos como medios adecuados para resolver los conflictos. La paradoja a la que se acercan las sociedades contemporáneas es la de reconocer como la opción más viable la existencia de un gobierno civil-político, pero al mismo tiempo el hecho contundente de un creciente desconocimiento y descrédito de los gobiernos en turno como válidos para representar a la sociedad,

dados diversos factores, entre ellos su marcada tendencia hacia la corrupción y su incapacidad para resolver los conflictos emergentes y los retos de la sociedad que representan.

La manera como esto se manifiesta en las redes es dramático, y tiene una amplia gama de formas y expresiones. Así, desde una vertiente (positiva) que refleja potencial e influencia, podemos mencionar la civilidad del *periodismo virtual*, que recientemente alcanzó uno de sus mejores ejemplos en el caso de *Wikileaks*, cuya capacidad para desequilibrar a los gobiernos poderosos (principalmente Estados Unidos) y a sus redes de complicidad, quedó demostrada con los acontecimientos de finales de 2010. Si del *periodismo virtual* como eslabón para la crítica a los gobiernos, desplazamos nuestra mirada a los *blogs*, incluídos los que existen al interior de las redes sociales, podemos observar también otra vertiente tendiente a desmantelar el carácter inmaculado sobre el que se erigen los gobiernos a nivel global, convirtiéndose éstos en blancos de ataque de una buena parte de los comentarios emitidos en los foros. Esta vertiente puede tener rasgos de “positividad” en los intentos de ejercer la crítica con propósitos reflexivos, propositivos o instructivos, pero también rasgos de “negatividad” resultantes tanto de las formas de distanciamiento como de los intentos por desarticular, violentar o desviar las apuestas interactivas, integradoras y comunitarias. El dilema es justamente ese: ¿Encontramos entonces o no procesos de socialización y civilidad a través de las redes? ¿Cuáles son las tendencias predominantes en este sentido? ¿apostamos por una definición utópica o distópica de las redes, por su positividad o negatividad? ¿En medio de esto, cómo es el sujeto participe de estos procesos?

Ya vimos que los foros en las redes sociales muestran una orientación recurrente hacia el cuestionamiento de las formas tradicionales del ejercicio de



Esquema 2
SIMULACION VIRTUAL

la política, sobre todo la de los gobiernos y los instrumentos políticos de donde emanan (partidos, grupos e intereses corporativos, etc.). No es casual que esta tendencia prolifere puesto que cada vez más voces se suman al crecimiento de las redes, ni sería raro que perdure, dado que la restauración de la legitimidad de los gobiernos no se vislumbra en el horizonte inmediato, ni parece declinar el impulso social a ser partícipe de los espacios de opinión y expresión virtuales.

Por el contrario, estos tienden a crecer y romper las brechas locales y globales. Lo que observamos es que la tendencia creciente hacia el descontento y el rechazo a las formas contemporáneas de representación, cuyas manifestaciones vemos reflejadas en la intensidad y virulencia de una parte importante de comentarios y opiniones, está acompañada de una tensión al interior de la idea de civilidad o ciudadanía, pues lo que mayoritariamente se aprecia es la expresión de la opinión pero el rechazo a la acción colectiva, el gusto por expresarse pero el desdén por el encuentro de opiniones e, incluso, la negación de que las cosas “graves” puedan cambiar, y en donde predomina aún la cultura del *fandom*²⁴, cuyo corolario da lugar a un modo singular de individualización.

Podemos identificar este fenómeno social no como algo nuevo, pero sí como algo diferente, al menos en y por el entorno en que se desenvuelve. Si tomamos como ejemplo la caracterización que realiza Sergio Zermeño sobre la sociedad mexicana, a la que ve como una sociedad *derrotada*, sumergida en la anomia que ya Durkheim (forjador de la sociología) había diagnosticado desde el siglo XIX, y que resulta muy sugerente al respecto, las ideas de distanciamiento, descontento,

²⁴ Fandom es una palabra que procede de la contracción de la expresión inglesa Fan Kingdom (Reino Fan), que se refiere al conjunto de aficionados a algún pasatiempo, persona o fenómeno en particular. (<http://es.wikipedia.org/wiki/Fandom>)

anomia, agresividad, etc., como parte del entorno en que se desenvuelve el individuo contemporáneo, se conjugan de tal manera en los entornos tecnológicos que se vuelven más graves y multiplicadas. Podemos decir que en las redes la anomia se manifiesta como un distanciamiento que se da a varios niveles:

- *distanciamiento físico*, por el espacio en que se experimenta (casa, cubículo, oficina).
- *distanciamiento orgánico*, por la experiencia fragmentada y aislada de cada agente interactuante.
- *distanciamiento temporal*, por la experiencia alterada entre la participación *en vivo* o *diferida* de las interacciones.
- *distanciamiento virtual*, por la representación potencialmente anónima de las identidades que genera.

Estas formas de distanciamiento se encuentran en tensión con distintos tipos de acercamiento (emotivo, discursivo, psicológico, etc.), generando una continua batalla entre ambas condiciones paradójicas. Esto implica una incertidumbre respecto al futuro de estos medios, pero también constituye el motivo dinámico de su desarrollo. No podemos predecir ni asegurar nada sobre las redes pero sí apuntar tendencias, y como parte de ello reconocer que las distancias y cercanías se comportan dinámicamente tanto por su historial como por las adecuaciones y actualizaciones tecnológicas y discursivas de los medios interactivos. Las redes sociales seguirán creciendo sin duda, y las fronteras entre lo familiar, lo grupal, lo colectivo, lo civil y lo político, se desplazarán en distintas medidas.

Lo que resalta es que en todos estos ámbitos el individuo es el agente principal que se aproxima y/o se aleja, establece empatías y odios, genera

interacciones y rupturas, construye vínculos o barreras con otros agentes que actúan en un medio bajo reglas similares, aunque bajo condiciones diversas.

La individualidad en las redes pasa así por procesos de extensividad e intensificación, como hemos visualizado desde el principio. Sus vectores y velocidades de aproximación y distanciamiento conforman el conjunto de producciones y procesos que ahí ocurren, y que producen fenómenos singulares. Así, el hecho de entablar vínculos, que supone una forma de aproximación *positiva* en los medios interactivos, tiene su contraparte en las acciones desvinculantes, cuyo propósito es generar rupturas, desencuentros, distanciamientos.

Habría que reconocer que en las redes interactivas en ocasiones se manifiestan más intensamente las rupturas que los vínculos, en un marco de interacciones sociales en las que el sujeto individual, condensado en opiniones y expresiones, es el principio y el fin del proceso de intercambios. Son éstas las prácticas dominantes, por decirlo de algún modo.

Los vínculos en las redes propician concurrencias individuales producto de las aproximaciones y acercamientos que permiten las tecnologías y sus herramientas, mientras que las acciones desvinculantes ocurren como formas de distanciamiento de las maneras en que se presenta el mundo para recluirse en la propia individualidad, a través de las distancias físicas, virtuales, orgánicas y temporales que describimos arriba, y que resultan más impactantes y portadoras de efectos en las redes.

Si pensamos este proceso de aproximación-distanciamiento como un proceso de vínculos-rupturas, podemos reconocerlo también, en términos deleuzianos, como un proceso de conectividad-desconectividad. Por un lado, la

conectividad con hechos y acontecimientos que aparecen y se expresan todo el tiempo desde múltiples puntos, en forma por demás proliferante; por otro lado y al mismo tiempo, la desconectividad producto de las distancias reales que forman parte de las condiciones de expresión y experimentación del sujeto interactivo.

Esto nos hablaría de que el sujeto que interviene como productor y consumidor en las redes, en particular en las redes sociales, desarrolla un conjunto de experiencias y prácticas cuya singularidad se basa en **atravesar procesos continuos de conexión y desconexión**, que le otorgan una experiencia particular del entorno, observándolo y reconociéndolo como parte de un continuo apego y desapego, siempre a la vez emotivo y racional.

El acercamiento empático con el entorno a través de las redes genera vínculos que pueden extenderse en el tiempo, que también se dan y conviven en medio de distanciamientos en diversos grados. Las *prácticas vinculantes*, tales como la formación de grupos de opinión (entradas de video y canales, como en *YouTube*), la convergencia de opiniones y acciones comunes (el compartir ideas y contenidos *-sharing-*), la creación de discursos diversos y emergentes que generan concurrencias y agrupamientos en torno a maneras de ver el mundo en general (contenidos visuales y/o textuales proliferantes), pueden ser afectadas por la influencia, intromisión o incluso el ataque de *prácticas desvinculantes*, tales como las expresiones punzantes y desestabilizadoras (comentarios violentos y agresivos a nivel personal), las manifestaciones anómicas y desconfiadas (expresiones que niegan cualquier posibilidad de cambio del entorno en general), o las incursiones de agentes “interesados” en los foros (discursos que responden a intereses empresariales, corporativos o políticos).



Esquema 3.
ACERCAMIENTOS
Y DISTANCIAMIENTOS VIRTUALES

Esto no significa que unas prácticas sean buenas (las vinculantes) y otras malas (las desvinculantes), sino que unas y otras conviven con mayor o menor grado de tensión, generando distintos niveles de compenetración emotiva entre los participantes, así como distintos compromisos temporales entre las comunidades interactuantes. Es preciso señalar que a través de la tensión entre el acercamiento y el distanciamiento, aparecen vínculos y desconexiones que revelan una de las formas contemporáneas de construcción de los sujetos: involucrados y al mismo tiempo desconectados. Como condición contemporánea, planteo que esta paradoja es constitutiva de una *politicidad* de las redes, cuyos orígenes se hallan en la disyuntiva entre el estar y el distanciarse.

4.3.1 Politicidad virtual: *distancia–involucramiento*

¿Qué otros rasgos nos revela esa *politicidad virtual*? El compromiso y la desconexión simultáneas son características emanadas tanto de los recursos tecnológicos como de las expectativas sociales. Estas cualidades, integradas y expandidas, causan una sobreexposición y sobredimensionamiento del sujeto, conformando un sujeto excedido e intensificado mediante ciertas herramientas de exposición y recursos de interacción, y al mismo tiempo **involucrado** con la misma intensidad en que es **separado** de las propias acciones emprendidas. La contradicción acercamiento-distanciamiento/ compromiso-ruptura / conexión-desconexión, como parte de la experiencia en red, es una más de las manifestaciones paradójicas *entre lo virtual y lo real*, como parte de aquella tensión que han planteado en su momento los estudiosos de las redes (Levy, Castells, Virilio).

Así, al integrarse al momento de la experiencia, el distanciamiento es más intenso porque el tránsito inmediato en y hacia la separación se experimenta como un *shock*. Una vez más recurrimos aquí al conflicto moderno del sujeto que vieron Baudelaire y Benjamin. En este sentido, diríamos que el proceso de conformación del sujeto mediante una *individualización intensiva* produce un *shock* debido a la cercanía y la distancia simultáneas frente a los acontecimientos del mundo, tanto en sus formas reales como virtuales.

El exceso de individualización es resultado del *shock* provocado por el acceso y la fuga de lo real, representado por lo real exterior. La cercanía con lo exterior tiene su espejo en la lejanía de lo interior como proceso de desconexión de lo externo. Es decir, el acercamiento con el mundo real mediante una experiencia separada orgánicamente de este mundo real, sincrónica y asincrónicamente, da lugar a un “dislocamiento” de las percepciones y de las experiencias, en tanto los acercamientos se ven afectados por el distanciamiento intrínseco y virtual de lo real. Aún reconociendo que lo virtual no deja de ser un proceso cultural de simbolización, lo relevante se vuelve el dislocamiento mismo, que resulta a la vez algo espacial y temporal. Esta condición no está determinada de antemano, pero en la práctica se construye en la medida de los accesos, usos, expectativas, imaginarios y posibilidades, formando parte de los rasgos de las redes.

El efecto de estas condiciones en la participación social en las redes no es insignificante. La posibilidad de ser partícipe de un acontecimiento o de una temática pública, y al mismo tiempo de guardar una distancia de aquello, no sólo nos coloca en el terreno del ejercicio de la opinión pública, sino también ante elecciones y posibilidades que son utilizadas y recreadas en diversos modos. Si la distancia procurada por los medios interactivos tiende a ser dominante frente

al acercamiento experimentado, los resultados son negativos en los procesos de socialización del individuo interactuante.

Si por el contrario, los acercamientos dominan las relaciones entabladas con los acontecimientos, por encima de las distancias orgánicas y físicas, propiciando ya no un *distanciamiento virtual y temporal*, sino acercamientos también virtuales y temporales, mediante recurrencias, retornos, repeticiones y otras formas de no perder el contacto -que las propias distancias tecnológicas permiten todo el tiempo-, entonces la socialización adquiere una forma más dinámica y fluida.

Las distancias físicas y orgánicas tienen entonces su contraparte en acercamientos virtuales y temporales cuya interacción abre la posibilidad de llegar también a procurar acercamientos orgánicos y físicos. A final de cuentas cualquier proceso de socialización requiere forzosamente prácticas de interacción física y orgánica, fundamentales para la acción pública de lo social. **Lo específico de las redes es que su potencial socializante, mediante acercamientos reales que superan lo virtual, tiene su origen en la distancia virtual y temporal. Pero también que sus formas de socialización se vuelven profundamente desvinculantes y fragmentarias.**

Es decir, los acercamientos físicos propiciados por las redes son el resultado de un primer acercamiento virtual y temporal que rompe con las distancias físicas y orgánicas y se fuga del medio para hacer posibles acercamientos reales, generando con ello nuevas formas de socialización que no existían del mismo modo anteriormente. El proceso que Pierre Levy expone como el tránsito de lo virtual a lo real (como parte de la *virtualización*) nos habla precisamente de la potencialidad de lo virtual para interceder en un nuevo campo problemático y propiciar efectos reales a través de lo que él denomina la actualización. De la virtualización a la

actualización, como una forma activa y dinámica de producción de lo real y de mutación de condiciones y contextos, las redes apuntan potencialmente hacia procesos de paso de lo virtual a lo real por medio de una serie de acercamientos y distanciamientos que están en permanente tensión. Los ecos virtual-real y viceversa se vuelven más usuales y empiezan a dominar en el espacio y el tiempo a diferentes velocidades.

4.3.2 Politicidad virtual: *aceleramiento–desaceleración*

¿Cuáles serían los momentos de ese acercamiento real del que hablamos? Por una parte habrá que decir que esto depende de varios factores. Ante todo, los acercamientos reales representan movimientos en donde lo temporal juega un papel fundamental. Los ejemplos no abundan multiplicadamente, pero sí intensificadamente, y he ahí el dilema del gran mito construido en torno a las redes. Lo común y dominante en éstas, por su carácter masificado, quizás no está por demás repetirlo, es el acercamiento a realidades diversas que rápidamente se esfuman y desaparecen sin dejar huella (como ya viene ocurriendo con el periodismo tradicional), propiciando distancias y ausencias cuyo mejor ejemplo es el aislamiento social que experimentan miles y millones –local y globalmente- de internautas.

Sin embargo, los acercamientos reales propiciados por la virtualidad, aunque ocurren con menor frecuencia, tienen una dosis de intensidad tal que les otorga un papel especial como herramientas de socialización. Hoy podemos corroborar que lo masificado se ha vuelto cada vez más espectacular (con todos los rasgos que describió Debord), haciendo gala de una explosividad fulminante

mediante la cultura de la fama publica como práctica dominante, cuyo soporte en *Facebook* y *Twitter* representan la práctica interactiva más extendida en las redes sociales (razón por la cual no nos propusimos abordarla en forma particular en esta investigación) pero cuyo futuro es impredecible por sus intrínsecas características mutativas, ligadas claramente al contexto que le da vida.

Por su parte, los propios ejemplos que hemos tomado en nuestro análisis, en los que temporalmente ocurren intercambios masivos que se replican rápidamente, son parte de esta forma de emergencia de acercamientos y alejamientos reales. Los ejemplos de uso activos de las redes en los conflictos sociales y políticos como los ocurridos en 2009 en Irak, las elecciones norteamericanas jaloneadas por el impulso virtualizante, *a distancia*, de Obama, o las recientes revueltas de 2011 en los países árabes contra los regímenes dictatoriales, manifiestan un uso decidido, abierto y deliberado de las redes como mecanismos de paso y transición entre el entorno virtual y el entorno real, propiciando acercamientos colectivos claves acelerados en el curso de acontecimientos conflictivos.

Estos ejemplos, repetimos, son esporádicos pero intensos, fugaces pero veloces y explosivos, magnificados por un tiempo acelerado que caracteriza su desenvolvimiento. Su duración no es permanente pero tiene efectos puntuales en el contexto real, y hace que lo social también se intensifique en este proceso. Una intensificación que según el presente análisis se convierte en asunto político a través de estas formas emergentes de politicidad.

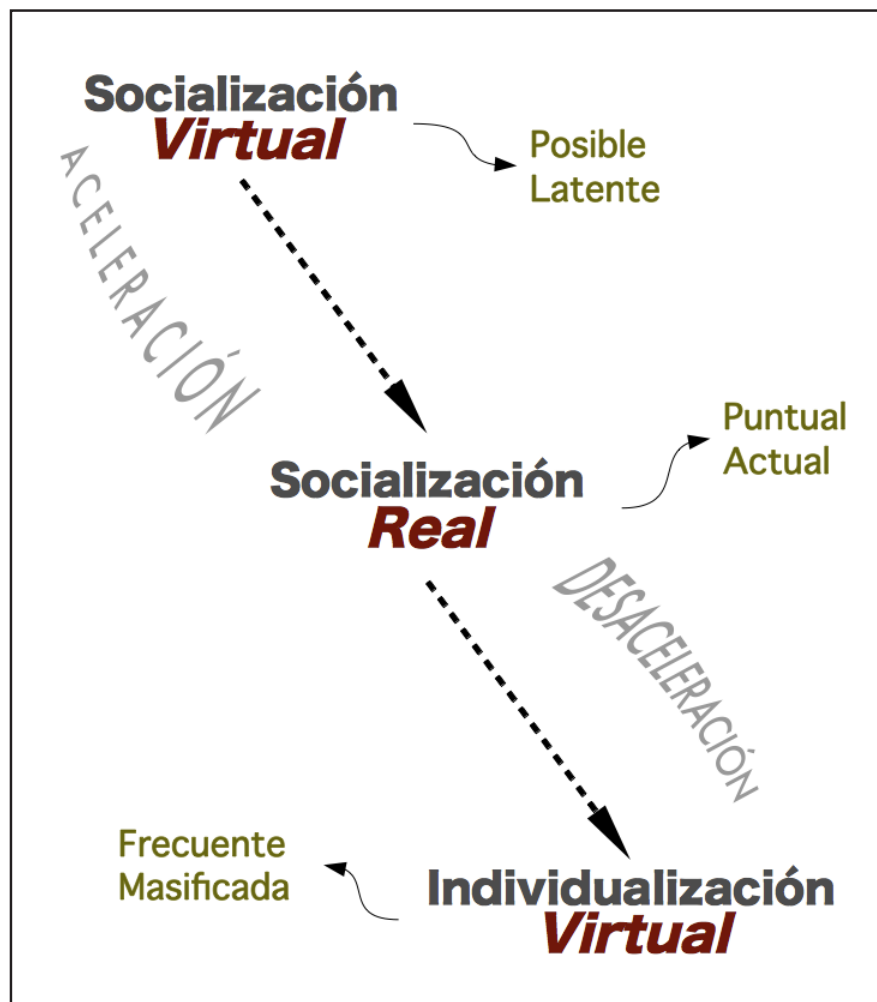
4.3.3 Politicidad y *socialidad virtual*

No sostengo que lo social y lo político desaparezcan al entrar en contacto con

las formas dominantes del mundo virtual, pero sí que su forma es diferente en función de la experiencia vivida. La intensidad del acercamiento real producto del acercamiento virtual en las redes, crea una socialidad más efectiva que la que se mantiene en el contacto exclusivamente virtual, y genera a su vez una *politicidad* relevante para reconocer y explorar.

La politicidad que emana de un acercamiento distante genera a un sujeto particular que propicia o desestima que los acercamientos virtuales se conviertan en reales y físicos. Un individuo particular puede acceder a estas diferentes subjetividades en función de su propias temporalidades y prácticas cotidianas. La socialidad de un sujeto cuyas prácticas se alojan predominantemente en acercamientos virtuales estará así matizada por esas experiencias, que una vez más no presuponemos de menor validez, y cuya singularidad radica en la elección de modos de distanciamiento propios.

Podemos hablar así de una socialización efectiva en términos de su impacto social real, que tiene efectos políticos para la comunidad; asimismo, reconocemos una *socialización virtual* cuyo impacto individual es predominante y afecta puntualmente a cada sujeto sin que sus efectos sociales queden de manifiesto, lo que no impide que en otro momento ello pueda surgir. Así, *la socialidad virtual puede efectuarse o actualizarse como una socialidad real*, proyectándose hacia el espacio público como una manera de hacer efectivos los acercamientos físicos que se encuentran mediados en los entornos interactivos, acelerando los intercambios y puentes entre lo virtual y lo real. Este desplazamiento nos hablaría del potencial politizante de las redes, y de una proyección de la individualidad fuera del campo estricto en el que se desenvuelve en aquellos medios, saliendo de sí misma, desterritorializándose, para prolongarse en el campo de la acción social.



Esquema 4.
SOCIALIZACIÓN
E INDIVIDUALIZACIÓN VIRTUAL

Puede hablarse entonces de una **subjectividad interactiva** que experimenta diversas formas de socialización, con distintas facetas que se conjugan temporalmente mediante ciclos de intensidad y velocidad variable. El sujeto interactivo se socializa a distintos grados, interviniendo en procesos acelerados que se intercalan con procesos retardados o “ralentizados”. La velocidad de los intercambios, y sus efectos virtuales y reales, conforma una individualidad de las redes que es preciso diferenciar.

Los procesos acelerados corresponden a momentos de intensificación de la experiencia tales que logran traspasar la condición distante de las redes para lograr intercambios físicos y espaciales reales, mientras que los procesos ralentizados quedan resguardados al interior del espacio de las redes y residen básicamente en la experiencia individual. Es característico de las redes que las prácticas dominantes sean aquellas en las que se mantiene un contacto distante con la realidad, y que ello resulta reconfortante para los sujetos interactuantes, siendo quizás esa característica su atractivo principal. Por otro lado, las prácticas que buscan una socialidad real, efectuada en el espacio físico, público y político, son minoritarias y puntuales en términos de frecuencia y repetición.

Esto nos conduce a la paradoja temporal de las prácticas frecuentes, repetidas y dominantes pero ralentizadas y retardadas en su influencia social, mientras las prácticas minoritarias e infrecuentes provocan vínculos sociales efectivos, y expanden su influencia en forma intensiva y acelerada. El aceleramiento es entonces una intensificación de los intercambios entre un conjunto de individuos, es decir, en las prácticas interindividuales; la ralentización, por otro lado, es también intensificante pero en sentido inverso, en el del intercambio con uno mismo –intraindividual- como propósito y destino principal, lo cual nos coloca

ante distintos problemas, que nos sirven como base para redondear lo planteado hasta aquí:

- Las *prácticas intraindividuales* y las *prácticas interindividuales* se conjugan en las redes de manera intensificada, jugando con velocidades aceleradas y desaceleradas en la conformación de los sujetos. A diferencia de las relaciones sociales tradicionales no mediadas ni interactivas -tecnológicamente hablando-, en donde las velocidades fluyen más homogéneamente, lo individual adquiere en las redes estas formas aceleradas, que provocan una dislocación entre estar y no estar, incorporarse y no hacerlo, establecer contacto o rechazarlo, etc: Lo intraindividual se vuelca hacia el interior del sujeto mediante prácticas tales como la autoafirmación y, en sus formas extremas, la agresión, provocando conflictos y rupturas con lo interindividual y dando lugar a una tensión permanente entre prácticas y expectativas. Por ello lo interindividual se manifiesta al mismo tiempo frente al reto de entablar relaciones sociales posibles, donde los niveles de flujo multiplicado de intercambios otorguen una dimensión singular a la socialidad resultante.
- El *sujeto interactivo* es paradójico por su acercamiento y distanciamiento social, conformando un estado de socialización en permanente tensión y shock entre las realidades físicas y las realidades virtuales. Se trata de un shock que tiene consecuencias directas en el carácter que adopta la civilidad urbana contemporánea, que transita entre prácticas anómicas y desapegadas, por un lado, y prácticas comprometidas y activas, por otro. La tendencia generalizada hacia las prácticas anómicas y desconfiadas no excluye, y he aquí el dilema social y político de las mismas, la emergencia de prácticas politizantes que se involucran en la vida social por medio de las mismas herramientas interactivas.

La política virtual es una forma de politicidad latente en las redes mientras lo público las delimite (es decir mientras no se privatice del todo), propiciando formas de ejercicio público que trascienden las distancias y las desconfianzas, y se instala en nuevas producciones de lo social y de lo cultural en un recorrido que va de lo individual a lo colectivo y de lo distante a lo cercano en forma novedosa y potencial.

- La *socialidad virtual* tiene una de sus expresiones en la socialidad acotada de las redes, cuyo punto de partida es la distancia y la desconfianza hacia las clases políticas, que de ahí se desplaza hacia todos los frentes y actores sociales. En este sentido, la desconfianza que prevalece en la sociedad contemporánea se reconstruye en las redes mediante un desplazamiento emotivo hacia los lazos de amistad, y muy singularmente en el refugio en las experiencias gratificantes que interactúan con el mundo exterior para regresar a lo individual y a su interioridad, cuyo mejor sitio temporal se articula en el presente de la experiencia virtual. La socialidad virtual dominante de las redes, construida en torno a figuras y modelos comerciales de alto valor público, hace del espectáculo social de las redes un asunto fuertemente asentado en la fama pública, con prácticas notablemente extendidas y reproducidas, cuya potencialidad revela tras de sí la desconfianza y el descontento que merodea la vida pública, canalizadas en el confort interior con esas figuras externas como conexión posible con lo real y exterior.

Por el contrario, también la socialidad virtual puede canalizar esa desconfianza y descomposición social como plataforma para la potencialización social, para multiplicar intercambios que dan forma a entrelazamientos y conexiones insertas en la realidad social, cultural y política. Aquí la sociedad virtual se convierte en

un entramado que reconoce sus nodos y sus trazos, sus voces, trayectorias y acciones, y que en la intensidad de los intercambios elabora rutas temporales, no cifradas sólo en la experiencia del presente, sino construidas para prevalecer. Concurrencias, convocatorias, consensos, coincidencias, etc., forman parte de esta perspectiva de socialidad.

Esta es la posibilidad de una sociedad red (Castells), erigida como un mapa que hace transparentes sus rutas y conexiones, y que se dibuja y pone en riesgo a cada momento, dada la velocidad de su composición y recomposición. En la medida que la socialidad virtual propicia y desplaza intercambios con la socialidad real, podemos hablar de una politicidad virtual como experiencia activa de ejercicio de la política. La politicidad virtual como práctica posible tendería, en este sentido, a estar cada vez mas conectada con distintos niveles de realidad, estableciendo una influencia cada vez más relevante en el medio, y por tanto generando más retos y nuevos problemas.

4.3.4 La mutación de las redes

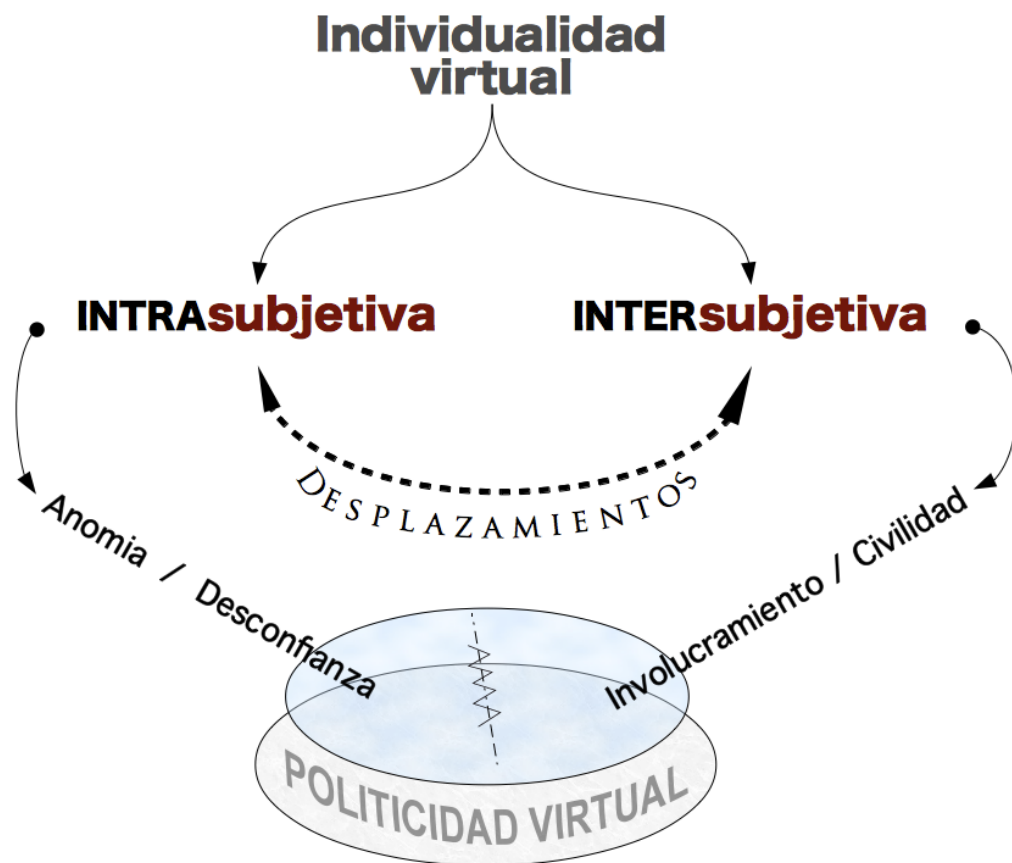
Las redes son en este sentido un campo problemático, un territorio de batallas intra e interindividuales que no acaba por estabilizarse, basando su potencial en la capacidad para acumular diversos niveles de conflictividad y generar respuestas a ello, que acrecientan, resuelven o desdibujan dichos conflictos en distinta medida. La conjugación entre elementos diversos y complementarios como la producción y el consumo visuales y textuales en las redes sociales, aunada a la potencial proyección de esto en las realidades sociales circundantes, coloca a las redes como un espacio más para la acción de la sociedad civil (o sociedad política, como

la denomina también Locke), y por lo tanto para la transformación de sí misma frente a los procesos de desdibujamiento y desintegración que recurrentemente experimenta.

Es por eso que ni una visión distópica de las redes, ni una apuesta utópica, son suficientes para comprender este fenómeno. Hace falta reconocer su dinamismo y sus condiciones inestables como base para evaluar su potencial. Las redes son una herramienta efectiva para la desarticulación social y la promoción de formas masificadas de incivilidad y apoliticismo, y este parece ser un rasgo que se prefigura todo el tiempo; por otro lado permiten, aunque fugaz e intermitentemente, la emergencia de nuevas formas de respuesta individual y colectiva a los retos de la sociedad contemporánea.

Ni buenas ni malas en sentido estricto, sino absorbentes, reactivas y a la vez constituyentes del entorno social e intensificadoras de sus impulsos y tendencias, sus formas dominantes (casi siempre ligadas a lo comercial) no agotan su definición ni su potencial, y sus impulsos emergentes (casi siempre ligados a la civilidad) perfilan el carácter abierto de su politicidad, articulando uno más de los espacios en los que la política, la sociedad y la cultura encuentran elementos para su reproducción y articulación.

Lo interesante de las redes es su cualidad para transformarse a cada momento. Si ello está ligado a recursos de atracción y mercadotecnia altamente sofisticados, es por sus capacidades adaptativas que le permiten, a la vez que estabilizarse, adoptar formas mutantes (interfaces, procesos, interacciones) dadas sus condiciones y cualidades generativas propias. Como infraestructura material y programática, las redes funcionan en el marco de una economía interconectada con factores atractores (monopolios) que dominan el espectro y establecen las



Esquema 5
POLITICIDAD VIRTUAL

conexiones circulantes, creando y articulando los códigos que hacen posible el funcionamiento.

A esta economía material e informativa, que por supuesto implica grandes flujos de capitales e intereses poderosos, tenemos que verla también como una economía política, es decir, como flujo de signos y símbolos. Los capitales detrás de los grandes puntos o hitos neurálgicos de la economía de Internet (*YouTube-Google, Facebook, Twitter, Wikipedia...*) fundamentan su poder en la creación de paradigmas informáticos y recursos de simbolización estructurados para permitir flujos e interconexiones múltiples, altamente funcionales por supuesto, y con una capacidad de actualización basada en la interpretación de los recursos simbólicos aportados por el navegante de las redes. Los pasos, recorridos, paradas, estancamientos, fugas, desplazamientos y demás comportamientos de los habitantes desubicados de las redes, forman parte de un trazado que es codificado por el propio medio y desarrollado para recomponer las interacciones e instalar su uso, en un entorno de masificación que, a pesar de las tendencias monopólicas, propicia formas de competencia y reproducción que hacen que el entorno se desarrolle y cambie constantemente.

Si hablamos de mutación en las redes aludimos también a la constante maniobra de actualización de códigos que hace que el medio perviva y persista. La socialidad en las redes está sostenida sobre la articulación de los códigos (destinados a generar formas de actuación y comportamiento), y su llenado de símbolos integradores, que se sostiene sobre la entrega dosificada y significada de herramientas de interacción. El problema de los códigos transita, al menos hasta donde se deja observar, por procesos de apertura y procesos de cierre y control que se dirigen al público y en el que el propio público interviene desde sus

propios tiempos e intensidades. Los códigos articulados para conformar *Youtube*, *Facebook* o *Twitter*, cuya popularización y crecimiento continuo y acelerado es la base de su desarrollo actual, constituyen ejemplos de concurrencia de prácticas codificadas y actualizadas en forma clara y efectiva.

El problema de los códigos, en este sentido, tiene que ver con su control, pero también con su despliegue y desarrollo, en cuya articulación participan cada vez más actores. Si bien los códigos son controlados y desarrollados por los nodos e hitos dominantes y se encuentran protegidos bajo el esquema de la propiedad privada, simultáneamente existen redes codificadas que comparten sus códigos y los construyen colectivamente, con las diferencias y ventajas que esto conlleva. Esta condición de transparencia y opacidad de las redes, nos habla de que sus mutaciones se dirigen hacia distintas posibilidades de acceso y uso. El devenir de las redes pasa por aceleraciones en los accesos (conquista de mercados multiplicados) pero al mismo tiempo por retardos o restricciones a los mismos, en función de los intereses y articulaciones informativas y discursivas de cada red, y en especial de los referentes que pelean los espacios virtuales, como los representados por los sistemas operativos que dominan las redes. La “competencia” entre los sistemas Mac, Windows y Linux-OpenSource, más la de aquellos subsistemas que se incorporan a estos, prefigura cambios y batallas por el control de los grandes grupos consumidores y productores de las redes.

La mutación en las redes va acompañada también de mutaciones en la forma de consumir y producir, que a su vez están insertas en una batalla y tensión entre producciones codificadas y decodificadas (que tienden a ubicarse entre las dominantes), o entre producciones codificadas y recodificadas (que tienden a salirse de los entornos dominantes y se expresan en otros entornos, sean virtuales



Esquema 6
POLITIZACION Y CIUDADANIA VIRTUAL

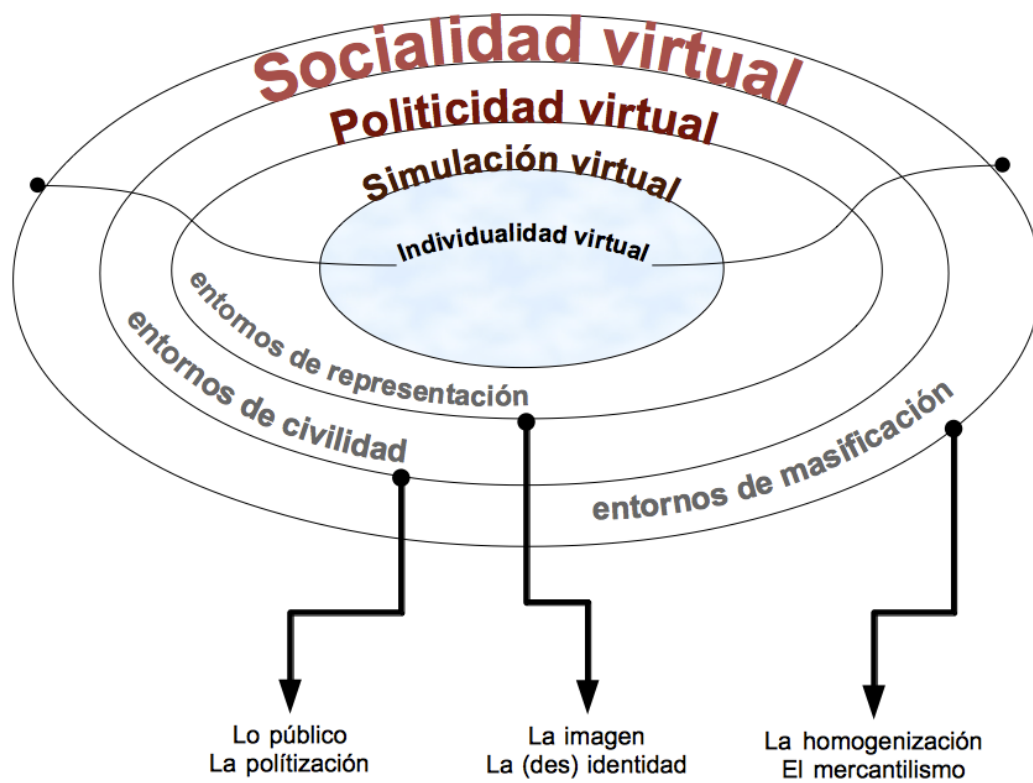
o “reales”). Esta paradoja representa el potencial de las redes más interesante, pues esas batallas están cargadas de desplazamientos y reinterpretaciones de los significados y los sentidos predominantes. Lo que esto nos enuncia es la existencia de un espacio de politización, que toma la forma de estas batallas y que es aquello a lo que he aludido en este trabajo.

Las redes encarnan espacios y temporalidades que son eco y manifestación del entorno social y cultural. Si reconocemos la política como el espacio que hace posible la proyección del ciudadano en las instituciones que representan sus intereses, podemos reconocer un vaciamiento de esos conductos para la representación civil. En este contexto de despolitización y vaciamiento políticos, en donde la legitimidad de los estados se encuentra trastocada por los poderes que se le superponen (poderes económicos y fácticos) y que lo determinan potencialmente, las redes se han constituido como entornos en donde se proyecta esa ruptura.

El vaciamiento político se expresa en las redes mediante innumerables e imprevisibles manifestaciones, de modo que las batallas a su interior son también una expresión de las salidas que exploran individuos y colectividades ante el desgastado entorno civil en las sociedades contemporáneas. Cada nación y cada región viven a su manera estas tendencias hacia la despolitización, acompañadas de fuertes tendencias hacia la mercantilización de todos los campos de la vida, de tal manera que en las redes esto se expresa de forma desigual y asincrónica. En México el acceso a las redes internet se encuentra en una fase expansiva que no ha superado la llamada brecha digital, agregando a las desigualdades sociales, los desequilibrios y privilegios para acceder a los recursos interactivos que suponen. Esto genera formas de integración y al mismo tiempo formas de

desencuentro que ahondan los conflictos sociales y fortalecen los diferendos y las disputas políticas en un entorno cada vez más interactuante con los intereses de los agentes globales dominantes.

Por ello no es pertinente enunciar a las redes interactivas como espacios ajenos a este entorno conflictivo, ni como espacios sometidos completamente a las tendencias globales dominantes (aún cuando estas están presentes ahí en forma renovada y con más fuerza), sino como entornos paradójicos que proyectan esa conflictividad y la intensifican a su manera, explorando salidas y escapes hacia la realidad social y cultural, así como retornos a su interior con el fin de virtualizar y actualizar esos conflictos. De ahí su importancia como medio emergente, cuyos dilemas próximos y futuros son tema de indagación fundamental tanto para el diseño como para estudios culturales, científicos y humanísticos.



Esquema 7
SOCIALIDAD, POLITICIDAD
E INDIVIDUALIDAD VIRTUAL

CONCLUSIONES

La reciente puesta en práctica de un medio emergente como las redes sociales en Internet, masificada y popularizada desde inicios del siglo XXI, las coloca ante realidades y contextos particulares en las que ha penetrado en forma creciente y a la vez desigual. Los vínculos entre los entornos virtuales y reales, que están fundados en códigos y tecnologías informáticas, es decir, en procesos comunicativos de carácter público y a la vez privado, nos lleva a indagar si esas redes actúan solamente impactando el contexto en general o constituyen formas propias de conformación cultural y pública. En particular, he problematiza si, en tanto creación de discursos y formas de acceso y uso de los recursos informativos, las redes posibilitan la conformación de espacios de proyección social en el sentido de articular modos de civilidad y politicidad, sean éstas virtuales o reales.

La investigación que aquí he desarrollado permite reconocer la importancia que juega el diseño en la construcción de instrumentos y artefactos culturales, conformando al mismo tiempo nuevas prácticas culturales. El empleo de programaciones y codificaciones singulares en las redes sociales no es un asunto trivial. Es el código el que establece las formas de uso, y su vez la extensión de estos usos provoca una alteración y actualización permanente de los códigos. El diseño de los códigos (tales como las transmisiones *streaming* en vivo, diferidas, aunadas a *blogs* o insertas en espacios virtuales colectivos) no es un asunto meramente

tecnológico o de ingeniería en programación. El código integra conceptos, ideas y formas de intercambio que al ponerse en práctica regulan su eficacia y advierten sus posibles modificaciones. Hasta ahora, los códigos dominantes en la transmisión *streaming* han tendido hacia una extensión y masificación acelerada, provocando como vimos en esta investigación prácticas y tendencias masivas y estandarizadas, pero también prácticas singulares, que permiten la emergencia de caminos inexplorados. Por ello el control de los códigos mediante procesos de convergencia (corporativa y empresarial) tiene como cara opuesta un proceso creciente de libre generación de códigos alternativos o de reapropiación de los existentes para insertarlos en campos de significación diferentes.

Esto nos lleva a entender a las redes como entornos discursivos cuyo diseño y codificación se integran a un estado de cambios permanentes, por lo que su evaluación constituye un aspecto cada vez más relevante. El análisis desarrollado aquí se enfocó a advertir estos cambios y a la vez a reconocer una serie de rasgos constituyentes de los entornos virtuales como entornos públicos. En este sentido, los conceptos vertidos en el Glosario final son claves para entender lo que aquí llamamos el proceso de urbanización de las redes, vía la urbanización temporal que generan las prácticas de visionado, producción, calificación y problematización de los contenidos audiovisuales que circulan por Internet. **Los estudios urbanos requieren, en este sentido, recuperar las prácticas sincrónicas, diferidas, conectivas, fluidas, nodales, sintópicas, cenestésicas, ciudadanizantes y politizantes de las redes, por mencionar sólo algunas que aquí he abordado. Dado que estas prácticas ya se expresan en el espacio público real, resulta conveniente entender su origen, proyección y devenir desde las redes interactivas.**

Puntualizando la aproximación etnográfica que he adoptado, es preciso reconocer que las redes interactivas son a la vez instrumentos y territorios de acción social y cultural. La franja que divide a las redes en su carácter instrumental y en su carácter cultural es imposible de delinear, por lo cual la separación entre máquinas y personas que problematice al inicio de la investigación sólo opera en forma estrictamente física, pues los lazos entre ambas permean los demás niveles de existencia. Unas veces las redes actúan como eslabones o conductos comunicativos que se proyectan en las realidades sociales, otras veces articulan en sí esas realidades, dando lugar a fenómenos no sólo de proyección colectiva, sino de socialización en sí misma, sin necesidad de proyecciones en un entorno real, o bien en las cuales el entorno real se ve afectado por entornos virtuales que adquieren mayor predominio que aquel.

En este sentido, la participación colectiva en aquellos terrenos en donde no tenía cabida su manifestación pública, como lo son los espacios privados e individualizados dentro de la red internet, tiene la potencialidad de generar lazos y formas de interacción que son exclusivas de las redes, aún cuando mantengan rasgos de formas tradicionales de interacción. No decimos que la acción pública, civil o política se hayan desplazado de sus terrenos originales, sino que dicha acción se ha ensanchado hacia nuevos territorios, que son los que he explorado. El dilema de esta forma novedosa de participación reside en la ambigüedad entre ser algo público (por su entorno de expresión) y a la vez privado (por su forma directa de uso).

Si bien estas características son ya exploradas por el propio Manuel Castells cuando habla de formas de participación social individualizada, o de formas de individualidad socializante, lo que aquí he concluido es que el punto de encuentro

entre la individualidad y la colectividad tiene en el campo de la política un territorio explosivo sumamente sugerente por la forma en que intercede en el espacio público. Podemos reconocer que a ello contribuye el hecho de hallarnos, en este principio de siglo, ante entornos sociales y políticos críticos. Sin embargo, nada nos dice que esta situación crítica provenga desde por lo menos los albores del siglo pasado, y aún así nos quedaríamos cortos. Lo que me parece actualmente relevante es que las transferencias entre lo individual y lo social tengan como elemento cohesionante y propiciador a los medios de comunicación, en particular las redes interactivas.

Si buscásemos ejemplos que refieran este problema, podemos remitirnos a la concepción política que desarrolla la tesis leninista en torno al papel que juega la prensa en la formación revolucionaria de la clase obrera. La prensa era en este caso un instrumento para la lucha y a la vez un medio pedagógico, pero sus alcances en la articulación de formas de participación colectiva y en la toma de decisiones políticas distaba de los ensamblajes políticos contemporáneos. El largo debate que esto planteó en el siglo XX, hoy se proyecta a una escala ampliamente extendida, haciéndola más compleja pues el carácter instrumental y pedagógico de los medios resulta insuficiente para explicar su devenir, llevándonos a indagar en los procesos culturales desatados por su explosividad. Actualmente el papel de los medios en las decisiones y devenires políticos es cada vez más intenso, y su poder efectivo (poder de facto, suele llamársele) ha penetrado con fuerza a todas escalas.

Por ello hemos llegado a la conclusión que más allá de una visión meramente instrumental, los medios emergentes de las redes interactivas han logrado “autonomizarse” (por llamar a este proceso de algún modo) para dejar de ser simples

espacios utilitarios, haciendo explotar su potencial y carácter, incluida su influencia decisiva en los acontecimientos públicos contemporáneos. El hecho de comprender a estos medios como lenguajes, inscritos en códigos y procedimientos particulares, implica reconocer su persistencia no sólo como sistemas de comunicación, sino como acontecimientos culturales con pleno derecho.

Para apoyar la hipótesis planteada en esta investigación a propósito de lo anterior, recupero los siguientes elementos que concibo igualmente como conclusiones:

- * La superación del carácter meramente instrumental de las redes interactivas es correspondiente con la autonomización de estos medios (y por tanto su adquisición creciente de poder), dada por el desarrollo y extensión de los niveles de conectividad y multiplicidad entre los dispositivos y actores involucrados.
- * La cultura de la informatización (Castells) en la que se inscriben las redes sociales ha diversificado las formas de participación social e individual, en donde se expresan escenarios extensivos e intensivos no siempre coincidentes.
- * Los escenarios extensivos son aquellos intercambios masificados y popularizados que se inscriben exclusivamente en el entorno virtual, sin vincularse con escenarios extravirtuales. Tienen la tendencia a expresar formas estandarizadas y homogeneizadas de comportamiento e interacción, de modo que lo individual se subordina a lo social a la manera como se comportan fenómenos como las modas, los clichés y otros tipos de prácticas masificadas dominantes.
- * Los escenarios intensivos se manifiestan también en forma masificada pero sus vínculos con otros escenarios los hacen incidir de una u otra forma en los espacios públicos físicos, provocando intercambios y transferencias entre lo virtual

y lo real. Estos escenarios se manifiestan en temporalidades puntuales gracias a las interacciones simultáneas, en donde los rasgos individuales tienden a no subordinarse sino superponerse a los rasgos sociales dominantes.

* Lo extensivo y lo intensivo pueden interactuar a distintas escalas: escenarios que hacen interactuar lo virtual y lo real en forma alternada, y a la vez extendidos temporalmente mediante duraciones determinadas que los hacen estabilizarse y al mismo tiempo cambiar; en suma, escenarios que intensifican los rasgos individuales y colectivos de la experiencia interactiva, estableciendo un conflicto entre ambos y una batalla por la no subordinación de unos en otros.

Este conjunto de escenarios nos han aproximan a los usos masificados tanto como a los usos marginales en las redes interactivas. Los primeros tienden a estar dominados por prácticas estandarizadas que se extienden en el tiempo y se ubican un espacio público delimitado y no ligado necesariamente a lo social o colectivo. Estas prácticas dominantes se forjaron y extendieron en las redes como *Facebook* y *Twitter*, en cuyo seno predominan los contactos fundados en la amistad y los vínculos interpersonales que llevan lo individual a externarse a los grupos de amigos cercanos y extendidos (amigos de amigos). Las relaciones en estas redes, también en su forma dominante, se dirigen a los intereses de grupos y amigos comunes basados en la personalidad, gustos e intereses específicos. Esta forma dominante, basda en contactos de tipo personal, ha sido extendida poco a poco hacia otros usos, que permiten conexiones con espacios públicos de carácter social y colectivo con cada vez mayor intensidad.

En un principio consideré que mientras las redes como *Facebook* y *Twitter* tienen usos más individuales dentro de un contexto público, las redes que integran contenidos audiovisuales permitirían un flujo más directo con espacios e

intereses colectivos socializados. Por ello mi elección de *Youtube* como materia de análisis ayudó a enfocarme particularmente en los rasgos de politicidad y civilidad volcados y potenciados en la red. Sin embargo, y considerando que es el uso el que hace a las redes, hoy podemos decir que esa capacidad de vincularse con eventos colectivos tiende a extenderse en unas u otro tipo de redes, y que incluso el desplazamiento de temáticas colectivas hacia las redes sociales personales, familiares y amistosas ocurre con cada vez mayor frecuencia.

Por ello no ignoramos que las redes sociales hoy con mayor crecimiento como *Facebook* y *Twitter* permiten vínculos con realidades sociales en forma relevante y creciente (como vimos en las llamadas revoluciones árabes del 2011), gracias a que el desarrollo de códigos y herramientas como red masificada ha propiciado acciones puntuales y relaciones con el entorno real de manera más directa. Lo que en la presente investigación he estudiado al enfocarme en *Youtube* es la interacción entre acontecimientos audiovisuales y fenómenos públicos en los cuales los grados de interacción sobre eventos políticos se intensifica en forma directa debido el carácter directamente visual y temático de sus contenidos. Hoy podemos decir que los comportamientos en las primeras redes sociales emergentes (como *Youtube*) tienen a trasladarse a las redes sociales actuales, en particular la expresión colectiva en torno a acontecimientos estrictamente políticos, testimonio de lo cual es el proceso electoral de nuestro país en el 2012.

La manera como los vínculos entre lo individual y lo colectivo se manifiestan en *Youtube* encuentra uno de sus elementos claves en los procesos de civilidad y politicidad, definidos aquí como la expresión de opiniones en torno a la actividad pública y política nacional y global. En este sentido la intensificación de las expresiones de tipo político en las redes se da en medio de un entorno de

expresiones políticas monopolizadas por los medios masivos de comunicación. La politicidad en las redes sociales es resultado de un contexto comunicativo estrecho y controlado, a la vez que surge de la apertura de los medios que permiten el flujo libre de opiniones.

El enfoque particular hacia lo político en las redes nos mostró la potencialidad de este campo de lo público para intensificar los intercambios y formas de comunicación. El campo de la política manifiesta en forma intensiva intercambios de opiniones y expectativas debido a que es un terreno en el que las oposiciones y confrontaciones se perfilan en vertices ideológicos opuestos (izquierda, derecha, centro) y a que los intereses tienden a partidizarse claramente. En este sentido, la política es un campo propicio y natural de confrontación que tiene cabida en las redes sociales a partir de los recursos enriquecidos que éstas ofrecen: acceso y uso integrado de texto e imagen en movimiento sobre eventos o acontecimientos puntuales, flujo libre de opiniones mediante foros o *blogs* extendidos, herramientas integradas de adscripción y réplica de comentarios y opiniones, creación de canales interactivos personalizados que generan públicos concurrentes, escalas diferenciadas de aceptación o rechazo de opiniones a través de recursos añadidos (votos, aceptaciones, favoritismos, etc.). Todos estos elementos se encuentran claramente codificados en las redes sociales, y su desarrollo depende de diseños y programaciones estratégicas para generar formas diferenciadas de participación, que ocurren en modos cada vez más sofisticados y enriquecidos, rebasando los límites y geografías ideológicas o partidizantes para dar curso a una ampliación o desagregación de lo político mediante lo que llamamos politicidad virtual.

El crecimiento y desarrollo de las redes sociales, en este sentido, extiende y a la vez intensifica su uso, diversificando así el sentido de su participación. En

ello juegan un papel fundamental tanto la conceptualización como la programación de las propias redes, propiciando vínculos entre la participación virtual y la participación social real. Podemos concluir que los vínculos son mayores en tanto no sólo se intensifique la participación (es decir, un cúmulo de opiniones que penetran e invaden otros medios y espacios colectivos) sino también en la medida en que se extienden temporalmente. Cuando los temas candentes pasan a ocupar espacios de opinion como la prensa y la televisión, y por lo tanto se convierten en advertencias y afectaciones públicas relevantes, los acontecimientos virtuales pasan del nivel de la interacción simultánea a los intercambios duraderos, provocando que el carácter efímero de las redes (una de sus cualidades más evidentes) deje de prevalecer, mutando en acciones que inciden en la realidad política. Si bien especialistas que participan en las redes sociales asesorando a partidos y candidatos en procesos electorales consideran que la incidencia actual de las redes interactivas en los procesos electorales (en particular en nuestro país) son aún marginales, la expectativa futura es que la incidencia se haga cada vez más evidente, tal como ocurrió con el impacto de las redes en el triunfo de Barrack Obama en los Estados Unidos de Norteamérica, y tal como ha ocurrido en México en las elecciones del 2012 con la emergencia del movimiento *#YoSoy132*.

Lo que aquí he llamado politicidad virtual y politicidad real apunta en este sentido, es decir, hacia aquellos mecanismos mediante los cuales la expresión sobre asuntos públicos y políticos tiende a expresarse en espacios de la política real (los espacios de decisión política) con cada vez mayor influencia, recurrencia y multiplicidad. Sin las redes sociales interactivas esta forma de participación pública no tendría cabida en espacios como los partidos o instituciones políticas,

de modo que la politicidad virtual es una herramienta no tradicional, intensificada, alternativa y creciente de participación pública.

Ahora bien, la tendencia creciente hacia esta participación pública tiene límites y contrapesos que es importante reconocer. El más importante de ellos es la actual escalada de intereses privados de diversa índole para restringir el libre flujo informativo a través de las redes sociales. La iniciativa de ley emprendida por congresistas conservadores en los Estados Unidos conocida como SOPA (Stop Online Piracy Act), que no ha prosperado hasta ahora pues quienes la apoyaron en un principio se hicieron a un lado en el momento decisivo, tiene antecedentes paralelos en las restricciones y cambios emprendidos en particular en las redes sociales como *Youtube*. La tendencia a proteger los intereses de las corporaciones en detrimento de los intereses de los millones de pequeños productores, se ha visto fortalecida particularmente en este entorno mediante el desplazamiento de las herramientas más democráticas, como las pestañas o categorías de los videos más visitados y los más discutidos, a sitios relegados (es decir, a la categoría “mas”) dentro del *home* del sitio. Lo mismo ha ocurrido con la herramienta de puntuaciones, que ha sido relegada al interior (es decir no visible en forma directa) de la categoría de los videos más visitados, provocando que las corporaciones de tipo comercial no se vean afectadas por el uso extendido de este tipo de herramientas públicas.

Al colocar la categoria de videos populares por delante de la categoría de videos más vistos, se promueve un acceso más directo (que es el *home* de *Youtube*) a los videos de los *partners* (socios) que invierten dinero en el entorno, tal como hacen las corporaciones comerciales. Hoy en día las categorías principales de video son las de videos vistos en este momento (instantaneidad), los videos

destacados (elegidos por los administradores del sitio) y los videos populares (que no son ni los más vistos ni los más comentados), desfigurando así el acceso a los video más visitados y comentados, que en sí representaban a los más polemicos y conflictivos y que carecen de rasgos comerciales o mercantiles. La tendencia futura, según quienes han detectado y realizado la crítica de estos cambios, será la de colocar en el *home* de *Youtube* cuatro categorías principales: Peliculas, Shows de TV, Música y Videos (ésta última reúne todo el contenido actualmente existente en el sitio), pasando a un lugar aún más subordinado (en este caso el último lugar de la lista jerarquizada) las millones de producciones que han caracterizado a este entorno público.

Como analice en esta investigación, las tendencias hacia el control y el dominio de las redes masificadas por parte de las grandes corporaciones que ven en estos entornos una gran oportunidad de negocio, se dejan ver cada vez más. A estas tendencias, que consideré en esta investigación como fuerzas territorializantes y estabilizadoras, corresponden los intentos por invisibilizar el libre flujo informativo (en este caso audiovisual y textual), utilizando para ello a *Youtube* como una plataforma de lanzamiento de un modelo procomercial de Internet. Las tendencias desterritorializantes, por el contrario, aprovechan las herramientas informáticas para extraer de ellas prácticas comunicativas que no son estabilizadoras, y que procuran en forma colectiva intercambios no unilaterales, extensivos e intensivos, múltiples y diversificados. Son justamente estas características las que se encuentran en riesgo de potenciarse en el caso de que las tendencias estabilizadoras (que por lo general son comerciales y mercantiles) logren avanzar, ya sea mediante decisiones regulatorias (SOPA, ACTA en México) o mediante la instauración de herramientas de restricción y control al interior de los

entornos interactivos, tales como los observados en *Youtube* recientemente.

Las aportaciones rizomáticas deleuzeguattarianas sirvieron de base para comprender la diversidad inherente a un entorno como *Youtube*: su comportamiento no lineal, sus rupturas y extravíos, sus deslocalizaciones y desplazamientos. Estos rasgos, que fungen como cualidades liberadoras en un medio complejo y cambiante, también nos advierten de los mecanismos de reproducción de un medio que empuja hacia el modelo del calco y la copia (principio rizomático clave), es decir, hacia la creación de instrumentos de control y dominio social. La crítica temporal de Virilio y la crítica de la sociedad red de Castells contribuyeron a reconocer estas formas de dominio, inscritas en las estrategias del biopoder referidas por Foucault, es decir, en las regulaciones y mecanismos tecnológicos y discursivos para el control de los cuerpos, los deseos y todo el conjunto de proyecciones ideológicas y simbólicas que le acompañan.

Tomando en cuenta las conclusiones a las que he llegado en la investigación, a continuación enuncio una serie de problemas de análisis que quedan abiertos y que resultan pertinentes como materia para su análisis posterior.

1.- Por un lado, el enfoque particular que he desmenuzado, es decir, el carácter que adquiere el campo de la política y de la ciudadanía bajo las redes sociales interactivas, nos plantea la necesidad de abordar casos futuros de vínculos efectivos y/o potenciales entre las prácticas virtuales y las prácticas reales, reconociendo los intercambios, reflejos e influencias cada vez más recurrentes entre unos y otros campos de las prácticas sociales.

2.- Por otro lado, el acelerado desarrollo de las redes sociales interactivas requiere análisis particulares en los entornos que observan mayor crecimiento y

explosividad, tales como Facebook y Twitter, que no fueron abordados en la presente investigación en la medida que el enfoque elegido se orientó exclusivamente a las interacciones intercedidas por los contenidos audiovisuales y textuales.

3.- Asimismo, el desarrollo de los signos, códigos y herramientas en los entornos interactivos requiere un análisis que profundice en el *ethos* (carácter), el *logos* (racionalidad) de los mismos y el *pathos* (afección) en las comunidades de usuarios, advirtiendo que los intereses mercantiles en un medio con gran potencial tienden a empujar hacia formas de restricción y control de los múltiples usos y prácticas que concurren libremente en las redes.

4.- Igualmente queda pendiente un análisis específico sobre las estrategias potenciales de comunicación e información en un medio enfocado cada vez más hacia interacciones táctiles y sensoriales que aprovechan las tecnologías en tercera dimensión, los intercambios con dispositivos inalámbricos y a distancia (como los sensores y actuadores), que comienzan a penetrar las redes en general, y por tanto las redes sociales y masificadas. La extensividad de las formas de comunicación en los campos de la fotónica, la biónica, la robótica, etc. nos acercan a las estrategias foucoulbianas de biopoder, en donde las prácticas sociales e individuales de todo tipo, se integran a los procesos informativos en forma acelerada, dando lugar a nuevas formas de convivencia y a nuevas subjetividades que es importante abordar.

5.- Se hace necesario también profundizar sobre la distancia entre los discursos virtuales y las realidades en las que se inscriben, pues la manera como ambos interactúan y se intersectan depende de condiciones particulares, del estado específico del acceso a los medios interactivos en cada contexto y de las formas de uso que cada sociedad y cultura entabla en su devenir. La virtualización de

la realidad y el “aterrizaje” de los medios virtuales son problemas cada vez más patentes en una sociedad altamente globalizada.

6.- Por último, en el marco de los estudios urbanos, la presente investigación apunta al desarrollo de aspectos, características y conceptos que resultan claves y sugerentes para abordar el futuro de las redes en tanto entornos urbanos en constante cambio. El Glosario que a continuación se ofrece se orienta en ese sentido, permitiendo no sólo reafirmar y aclarar conceptos emergentes utilizados en la investigación, sino servir como punto de partida para análisis posteriores sobre los usos, diseños y el devenir de los entornos públicos virtuales y reales de las redes.

GLOSARIO

Agenciamientos maquínicos: Desde la perspectiva deleuziana, los agenciamientos maquínicos corresponden al proceso de conectividad entre los órganos que constituyen a un cuerpo o entidad, generando relevos y continuidades en el flujo de energías de todo tipo.

Agenciamientos colectivos: Bajo la misma perspectiva, el agenciamiento colectivo es un proceso de significación en el que un cuerpo o entidad establece conexiones con otros cuerpos y entidades para generar no sólo flujos de energía, sino para dar lugar a producciones, distribuciones y consumos colectivos, convirtiéndose en una enunciación capaz de establecer procesos de significación.

Blogs: Nacen como abreviatura de los web logs (diarios en red o blogs), que son entornos en red en donde se generan bitácoras o cuadernos de bitácoras que son recopilados y actualizados cronológicamente, como compendio de uno o varios autores y temas particulares.

Cenestesia: Tal como lo plantea De Kerckhove, lo cenestésico no se remite al punto de vista, sino al “punto de ser”, definido por las conexiones sensibles y sensoriales del ser con su entorno, que son algo a la vez complejo y preciso.

Comunidades virtuales: Las redes han generado una cultura de la participación que da lugar a comunidades en red que realizan prácticas singulares, tales como el compartir, insertar, celebrar, citar, criticar, leer, calificar, producir. Todo ello bajo un entorno en que fluye la idea de cosmopolitismo y a la vez de apertura de las controversias, dadas las brechas y fronteras en los procesos sociales de producción, distribución y consumo globalizados.

Chats: Charla en red que se desarrolla en forma escrita y en tiempo sincrónico, con la concurrencia de dos o más participantes de dicho encuentro comunicativo.

De / Re / Territorialización: Estos conceptos deleuzianos se refieren no solo al proceso de localización y reubicación de una entidad en el espacio físico, sino como el proceso de mutación de identidad de cuerpos y entidades físicas, orgánicas o abstractas.

Descarga y carga de video: La descarga (download) es el proceso de vaciado a una computadora de determinado contenido informativo alojado en un sitio o servidor de red. Por el contrario, la carga o subida (upload) de información, se realiza desde una computadora hacia un servidor o sitio de la red.

Distanciamiento (virtual): La experiencia en las redes reúne características espaciales y temporales en las que el sujeto interactuante se encuentra a la vez fuera y dentro del espacio y del tiempo de las interacciones. La asincronía y la separación físicas de las redes generan formas de distanciamiento a nivel corporal y vital que alteran las formas de intercambio e interacción, provocando a su vez,

paradójicamente, acercamientos singulares que intensifican las experiencias y permiten el fluir de trasvases entre lo real y lo virtual.

Dromósfera: Remitida a dromos (carrera), la dromósfera es el espacio acelerado de los intercambios mediáticos y en red, intensificados a través de los efectos temporales mediados por la “velocidad de la luz”. Paul Virilio pone énfasis en los límites de la velocidad de la luz (aceleramientos, desaceleramientos) como aspecto clave en las producciones y consumos de las sociedades contemporáneas. La articulación global del tiempo a través de la telemática, crea experiencias tales como el punto de vista, el relieve, la perspectiva, el vértigo, el punctum, la gravedad, las cuales provocan velocidades e impresiones visuales dinámicas que contaminan el espacio “dromosférico”.

Entidades nodales: tienen forma de objetos y sujetos a la vez, producen procesos de significación (como “agenciamientos colectivos”) que funcionan como fuerzas propulsoras. No son centros, sino condensaciones de significados por donde circulan energías y agenciamientos (prácticas productoras de significados).

Espacio crítico: El agotamiento, los límites y los desajustes de la expansión espacial y territorial, han dado paso a un estado crítico que tiende a poner de relieve un tiempo crítico, en el cual se desvanece la profundidad y densidad temporal del tiempo histórico, mientras se intensifica el tiempo presente.

Estado de la conversación: Es aquello que posibilita la comunicación y mantiene el flujo de las palabras en las redes, tanto en el sentido de generar reciprocidad

y estabilizar las conversaciones (territorialización como fuerza centrípeta), como en el de desestabilizar los encuentros mediante agresiones y otros recursos conflictivos (desterritorialización como fuerza centrífuga).

Espacio de los flujos: Conjunto de microrredes o redes multiplicadas que proyectan sus intereses y practicas en las redes globales o macrorredes, en donde se plantea una disputa por los códigos culturales circulantes. El espacio de los flujos esta constituido por varias capas, como los circuitos electrónicos, los nodos (interacciones) y los ejes (funciones estratégicas) que otorgan una lógica estructural a la red. Para Castells, una capa más de los flujos es la organización espacial de las redes, por la cual las élites dominantes no sólo actúan al interior de las mismas, sino que se organizan fuertemente desde fuera de ellas.

Individualidad (virtual): Se fundamenta en una intencionalidad personal para expresar ideas, gestos y pensamientos, asociada a una necesidad de reconocimiento de la imagen que se desea proyectar y de propósitos específicos que se comparten en el espacio público de la red. Esta individualidad puede adoptar formas de anonimato y de visibilización como individualidad simulada o como individualidad múltiple, que expresan la postura personal del “yo frente al mundo” y el “yo opino”, generando niveles de subjetividad que reclaman la pertenencia al espacio público bajo la premisa del reconocimiento a una autonomía individual.

Inmanencia: Es lo intrínseco a un cuerpo, la cualidad por la cual las acciones provienen del propio ser y al mismo tiempo perduran en su exterior, deviniendo entidades infinitas. En términos filosóficos, sería lo opuesto a la trascendencia.

Instante real: Según Virilio, el instante real se ubica en el presente, permitiendo formas de teleacción y telepresencia que actúan en forma sincrónica y simultánea. La tiranía del instante real sería, en este sentido, la primicia del presente y su transición crítica en las telecomunicaciones actuales.

Interexperiencia: Es la relación de “ida y vuelta” en el proceso de experimentación entre distintas entidades, en donde las huellas de la experiencia con lo Otro dejan una resonancia que es suficiente para desatar la experimentación, ocurrida en un doble sentido: de uno hacia el otro y viceversa. La fenomenología social de la interexperiencia incluye aquellos aspectos “invisibles”, como lo es que el otro desconozca cómo es visto por el uno, y viceversa (Laing).

Politicidad virtual: En un contexto crítico en el estatus de la política, procedente del descrédito, la descomposición y la ilegitimidad de las formas dominantes de su ejercicio, las redes manifiestan en forma emergente diversos grados de politización de los intercambios, que se proyectan hacia adentro y hacia fuera de las mismas redes en forma de conflictividad y disputa. La politicidad virtual es una forma de ejercicio de la ciudadanía al interior de las redes, mediada por opiniones, adscripciones y demás formas de acuerdo colectivo en torno al carácter y el devenir de la política en el espacio real. En la medida que los consensos y disensos se proyectan e impactan en la política real, la politicidad virtual intensifica su papel como generadora de nuevas prácticas y experiencias en el ámbito público multiplicado por las redes.

Postear: Es la actualización de un contenido informático mediante su reenvío y reubicación en un sitio determinado de la red.

RIAs: Rich Internet Applications o Aplicaciones enriquecidas; el desarrollo de las redes ha generado numerosas codificaciones y programas que extienden e integran una diversidad de herramientas y funciones cada vez más complejas. Los sistemas informáticos complejos, como las redes neuronales o las redes sociales, son RIAs que no dejan de integrar nuevas formas y procesos de intercambio en red.

Redes neuronales: Como emulación de las funciones nerviosas de los animales, la red neuronal es una forma de procesamiento automático que trabaja colaborativamente para producir una función de salida. Esta forma de inteligencia artificial actúa en forma ponderada respecto a un conjunto de datos, extrae resultados con base en una interpretación establecida y aprende de sus propiedades.

Sintopía (de las redes): Más allá de visiones utópicas y distópicas sobre las redes, la perspectiva sintópica se ubica en los cambios y giros del medio, en sus interacciones y particulares formas de integración y cooperación social. Basada en la asertividad, la sintopía recupera el potencial de los espacios reales de la red, conectados en una amplia gama de medioambientes comunicativos.

Socialidad virtual: El sujeto interactivo de las redes se socializa a distintos grados, desde los ámbitos familiares y de amistad, hasta los ámbitos públicos,

sean locales y/o globales más extendidos. Esta socialización puede efectuarse en un plano estrictamente virtual, o extenderse a la realidad circundante a las redes, mediante procesos de ralentización y aceleración de los intercambios y experiencias. Los niveles de socialidad se efectúan mediante prácticas codificadas como el compartir, citar, calificar, insertar, celebrar, criticar, cuya combinación da lugar a la estabilización o a la fragmentación de vínculos y afinidades.

Sociedad red: Los medios de comunicación han hecho proliferar una cultura urbana floreciente, que se ha extendido espacial y temporalmente a escalas inusitadas, dando lugar a prácticas sociales que generan formas particulares de cosmopolitismo, prácticas globalizantes, nuevos lenguajes y oralidades, así como variadas formas de cohesión social, todas ellas mediadas por flujos e interacciones tecnológicas que producen jerarquizaciones y funciones estratégicas. La Sociedad red ha desarrollado un sistema de nodos y ejes, en donde la elites gestoras organizan el espacio y el tiempo mediante lógicas de dominación que se basan en la dispersión de la sociedad que conforma las redes y en el control de los códigos que circulan a su interior.

Streaming: Su definición como flujo continuo, nos remite en las redes a la capacidad de visualizar un contenido audiovisual mientras lo “descargamos”. El acceso sincrónico a dichos contenidos permite la incorporación de las transmisiones “en vivo”, así como el desarrollo de codificaciones cada vez más complejas y enriquecidas.

Telepresencia: La presencia física virtualizada en las redes permite el acceso al cuerpo a distancia (como ocurre con el teléfono y la televisión). Esta telepresencia es discreta en el sentido de que esa personificación no es física, y por tanto genera experiencias

Tiempo real: El tiempo presente, simultáneo, el del instante actual tiene un símil tecnológico en el “tiempo real”, que emerge de medios analógicos como las transmisiones radiales y telefónicas, y se extiende a las redes telemáticas mediante codificaciones y protocolos que han permitido el desarrollo de sus potencialidades. El “tiempo real” tiene un peso específico como transmisión en “vivo y directo”, generando un valor añadido que tiene efectos en los procesos de significación de la información.

Urbanización del espacio: Proceso de multiplicación de las ciudades, creciente y al mismo tiempo limitado por sus excesos y desequilibrios.

Urbanización del cuerpo: Incorporación de prótesis, interfaces y extensiones tecnológicas en el cuerpo humano. La urbanización no sólo modifica el cuerpo territorial, también el cuerpo individual (Virilio 1997: 23).

Urbanización del tiempo: Incorporación de las tecnologías telemáticas de la teleacción (acción a distancia) que aíslan (no hay unidad de lugar) y al mismo tiempo intensifican el tiempo presente. El tiempo es ocupado por múltiples presencias discretas, no físicas sino transmitidas y diferidas, que no por intangibles dejan de ser reales. El tiempo atraviesa procesos de urbanización que implican formas

de ocupación y segregación, pero también de apertura y “cosmopolitismo”, como parte de las globalidades promovidas y mediadas por las tecnologías de la telecomunicación.

Video Bajo Demanda (v.o.d): Es una de las vertientes de las tecnologías streaming, funciona como alojamiento, en un servidor de red, de contenidos de audio y video que pueden ser accedidos en forma asincrónica.

Virtualización: Es el proceso que va de lo real a lo virtual, provocando el acceso a las entidades tal como si fuesen un campo problemático, es decir, desplazando su “centro de gravedad ontológico”. La virtualización es un proceso imaginario y simbólico en torno al ser de las cosas, que puede realizarse mediante lo que Lévy llama actualización, que sería una especie de “respuesta” tangible a la virtualización.

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía citada:

- Abagnano, Nicola. **Diccionario de Filosofía**. FCE, México, 1963. 1206 pp.
- Alonso, Martín. **Diccionario de Español Moderno**. Ed. Aguilar, Madrid, 1960. 1159 pp.
- AMIPCI, A.C. Estudio AMIPCI **Nuevas Tecnologías de Internet en México**. Mayo de 2008. México, 43 esquemas.
- AMIPCI, A.C. **Usuarios de Internet en México 2007. Uso de Nuevas Tecnologías**. México 2007, 60 esquemas.
- Ascher, Francois. **Los nuevos principios del urbanismo. El fin de las ciudades no está a la orden del día**. Alianza Editorial, Madrid, 2004, 93 pp.
- Balandier, George. **El poder en escena**. Paidós, Barcelona, 2000.
- Benjamin, Walter. **La obra de arte en la era de su reproductividad técnica**, en **Conceptos de Filosofía de la Historia**. La Plata, Terramar, 2007. pp. 147-182
- Benjamin, Walter. **Conceptos de filosofía de la historia**. Terramar, Argentina, 2007. 213 pp.

- Brauner, Josef y Roland Bickman. **La sociedad Multimedia**. Gedisa, Barcelona 1994. 157 pp.
- Brea, Jose Luís. **La estetización difusa de las sociedades actuales -y la muerte tecnológica del arte**. www.aleph-arts.org/pens/estetiz.html
- Brook, Peter. **Más allá del espacio vacío**. Alba Editorial, Barcelona 2001. 407 pp.
- Burgess, Jean et Joshua Green. **YouTube. Digital media and society series**. Polity Press, Cambridge, USA. 2009. 172 pp.
- Castells, Manuel. **La galaxia Internet**. Mondadori de bolsillo, Barcelona 2003. 363 pp.
- Castells, Manuel. **La era de la información. Vol I, La sociedad red**. Siglo XXI editores, México, 2002. 590 pp.
- Debord. **La sociedad del espectáculo**. Pretextos, Valencia, 1999. 176 pp.
- De Kerckhove, Derrick. **La piel de la cultura**. Gedisa, Barcelona 1999. 254 pp.
- De Kerckhove, Derrick. **Inteligencia colectiva**. Barcelona, Paidós, 2007.
- De Landa, Manuel. **Intensive science and virtual philosophy**. Continuum, London 2002. 380 pp.
- De Landa, Manuel. **A thousand years of nonlinear history**. Zone Books, New York, 1997. 332 pp.
- De Landa, Manuel. **A new philosophy of society. Assemblage theory and social complexity**. Continuum, London, 2006. 142 pp.

- Deleuze, Gilles y Felix Guattari. **El Anti-Edipo. Capitalismo y Esquizofrenia.** Paidós, Barcelona 1985. 427 pp.
- Deleuze, Gilles y Felix Guattari. **Mil mesetas. Capitalismo y Esquizofrenia.** Pretextos, Valencia, 1988. 522 pp.
- DOGON Eff, María de Marías y Andrew Colquoun. **Proyecto Laboratorio Live Media.** Barcelona 2006.
- Foucault, Michel. **Theatrum Philosophicum.** Anagrama, Barcelona, 1972. 47 pp.
- Gubern, Roman. **El eros electrónico.** Taurus, México 2000. 225 pp.
- Heidegger, Martin. **El ser y el tiempo.** FCE, México, 1951, 2010. 476 pp.
- Huamán Herrera, Elías A. **Entre la irregularidad y la regularización del suelo urbano. La red del intercambio institucional y las políticas territoriales en la ZMCM, 1997-2002.** Tesis doctoral, México, UAM Azcapotzalco, 2005, 196 pp.
- Kandinsky, Vasili. **Punto y línea sobre el plano.** Quinto centenario, Colombia 1993. 211 pp.
- Katz, James E. Y Ronald Rice. **Social Consequences of Internet Use. Access, Involvement and Interaction.** The MIT Press, London, England, 2002. 460 pp.
- Laing, Ronald. **La política de la experiencia.** Crítica Grijalbo, Barcelona 1983. 165 pp.
- Lange, Patricia. **Publicly Private and Privately Public: Social Networking on YouTube,** en: <http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/lange.html>
- Lévy, Pierre. **¿Que es lo virtual?** Paidós Multimedia, Barcelona, 1999. 141 pp.
- Martín Juez, Fernando. **Contribución para una antropología del diseño.** Gedisa, Barcelona, 2002. 222 pp.

- Mirzoeff, Nicholas. **Una introducción a la cultura visual**. Paidós, Buenos Aires, 2003. 353 pp.
- Ricoeur, Paul. **Tiempo y Narración. Tomo III**. Siglo XXI, México, 1ª. Ed. 1996. pp. 629-1074
- Sartori, Giovanni. **Homo videns, la sociedad teledirigida**. Taurus, México 2001. 205 pp.
- Saussure, Ferdinand de. **Curso de lingüística general**. Planeta-Agostini, Barcelona, 1993. 318 pp.
- Sejourné, Laurette. **Pensamiento y religión en el México antiguo**. FCE, México 1957. 220 pp.
- Sibilia, Paula. **El hombre postorgánico**. F.C.E. 272 pp.
- Tubella, Imma, Carlos Tabernero y Vincent Dwyer. **Internet y Televisión: La guerra de las pantallas**. Editorial UOC-Ariel, Barcelona, 2008, 210 pp.
- Ventós, Rubert de. **De la modernidad**. Península, Barcelona 1980. 314 pp.
- Virilio, Paul. **La velocidad de la liberación**. Manantial, Buenos Aires, 1997. 190 pp.
- Virilio, Paul y Sylvere Lotringer. **Amanecer crepuscular**. FCE, México, 2003. 191 pp.

Referencias en la red:

- Sitios de información sobre Jennifer Ringley o **JennyCam**:
http://en.wikipedia.org/wiki/Jennifer_Ringley;
<http://www.imdb.com/name/nm1478850/bio>
- **Pop17 streaming live:** JenniCAM Invented RealityTV
<http://www.youtube.com/watch?v=4ii0gLK3meM>
- Canal YouTube de **lonelygirl15**:
<http://www.youtube.com/user/lonelygirl15>
Primer video cargado de **lonelygirl15**:
<http://www.youtube.com/watch?v=-goXKtd6cPo>
Lonelygirl15 en wikipedia:
<http://es.wikipedia.org/wiki/Lonelygirl15>.
- **kikkaroja:** (FECAL espurio) Andrés Leonardo Gómez: GRITO en Palacio Nacional: ESPURIO; 03/10/2008; 93,748 visitas; 2299 comentarios.
<http://www.youtube.com/watch?v=dqUmFtXwxnU>
- **homolexis:** *Andrés Gómez Emilsson, el joven que grito espurio a FECAL*; 7/10/2008, 39301 visitas, 775 comentarios.
http://www.YouTube.com/watch?v=YRTMA1RxMvM&feature=channel_page
- **discojorgelon:** Felipe Calderón abucheado en la FIL Guadalajara 2007; 03/12/2007; 211,589 visitas; 1771 comentarios.
<http://www.youtube.com/watch?v=H7qDHqw1g3U&feature=related>
- **lajornadatv:** Madre coraje confronta a Calderón; 12/02/2010; 38833 visitas; 404 comentarios.
http://www.youtube.com/watch?v=n2JrmJ8_vbQ&feature=related

- **webero1000:** Brozo amenaza a usuario de Twitter en su programa de TV; 04/10/2010; 672699 visitas; 4209 comentarios.
<http://www.YouTube.com/watch?v=9hKJdT2yPnI>
- **elMierda22:** TELEVISA TIENE MIEDO; 18/12/2008; 3302 visitas; 17 comentarios.
<http://www.YouTube.com/watch?v=2svuW7bPjh8>
- **Mierdatelevisa:** Televisa agrade a ciudadano; 26/10/2010; 55,587 visitas; 714 comentarios.
<http://www.YouTube.com/watch?v=YW9R4gO3dRg>
Canal: <http://www.YouTube.com/user/mierdatelevisa>
- **aquelcirco:** Peña Nieto, Carlos Salinas de Gortari y De la Madrid en El Circo; 18/05/2009; 23939 visitas; 27 comentarios.
<http://www.youtube.com/watch?v=qWBP6QHsY0k>
- **ellibreciudadano:** El Miedo de Televisa; 04/11/2008; 49,191 visitas; 688 comentarios.
<http://www.YouTube.com/watch?v=6SSeX35nVAw&feature=related>
- **yourbuddymaral:** Dulce Sarahi Villarreal (El Original); 07/11/2007; 4,668,732 visitas; 6454 comentarios.
<http://www.YouTube.com/watch?v=4FjdyJobfCg>
- **EDJAGAMA:** EL DUEÑO DE LA CANACA; 14/12/2007; 4,468,333 visitas; 3696 comentarios.
<http://www.YouTube.com/watch?v=T73jPLxXYxl>

- **werevertumorro:** ME "MADRIE" AL JUSTIN BIBER; 10/08/2010; 3,731,042 visitas; 10,753 comentarios.
<http://www.YouTube.com/watch?v=6eHTOhP5ekc>
[¿CÓMO SABER SI LE GUSTAS A ALGUIEN?; 08/06/2010; 2,120,131 visitas; 6,200 comentarios.](http://www.YouTube.com/watch?v=-usJF9DBdcg&feature=related)
<http://www.youtube.com/watch?v=-usJF9DBdcg&feature=related>
canal **werevertumorro:** <http://www.YouTube.com/user/werevertumorro>
- **kalosmail:** La caída de Edgar (el original); 08/05/2006; 24,482,439 visitas; 27,205 comentarios.
<http://www.YouTube.com/watch?v=b89CnP0lq30>
- **PhaetonEos:** La caída de Edgar (Emperador); 24/02/2007; 6790304 visitas; 5,167 comentarios.
<http://www.YouTube.com/watch?v=lwyNPo5lE-Y&feature=related>
- **qwert001:** La caída de Edgar Animada; 18/05/2007; 6,728,815 visitas; 3,878 comentarios.
<http://www.YouTube.com/watch?v=cFJfuiD3jOs&feature=related> ;
canal **qwert001:** <http://www.YouTube.com/user/qwert001#p/u>

Bibliografía de Apoyo:

- Brea, Jose Luís: *La estetización difusa de las sociedades actuales -y la muerte tecnológica del arte*. www.aleph-arts.org/pens/estetiz.html
- Brea, José Luis. **Estudios Visuales / La Era postmedia**. Ed. Estudios Visuales.
- Burdek, Bernhard. **Diseño**. Gustavo Gili, Barcelona, 1985. 220 pp.
- Charaudeau, Patrick. **Discurso de la información**. Gedisa, Barcelona, 2003. 317 pp.
- DeLanda, Manuel. **La guerra en la era de las máquinas inteligentes**. / Ciencia Intensiva y Filosofía Virtual. 271 pp.
- Deleuze, Gilles. **Repetición y diferencia**. Anagrama, Barcelona, 1972. 56 pp.
- Deleuze, Gilles. **La imagen-tiempo**. Paidós, Barcelona, 1987. 371 pp.
- Foucault, Michel. **Defender la sociedad**. FCE, México, 2000. 287 pp.
- Garcia Canclini. **Diferentes, desiguales y desconectados**. Gedisa, Barcelona, 2004. 223 pp.
- Hardt, Michael. **Deleuze, un aprendizaje filosófico / Imperio**.
- Kac, Eduardo. **Telepresence and Bio Art**. University Michigan Press, 2005. 311 pp.
- Lévy, Pierre. **Cibercultura. La cultura de la sociedad digital**. Anthropos-UAM Xochimilco, México, 1997. 230 pp.
- Pardo, José Luis. **La banalidad**. Anagrama, Barcelona, 1999. 186 pp.
- Virilio, Paul. **La Bomba informática**. Ed. Teorema, Barcelona 2002.
- Virilio, Paul. **El arte del motor**. Aceleración y realidad virtual. Manantial, Buenos Aires, 2003. 168 pp.

Referencias de imágenes:

- **Imagen 1 y 2:** tomadas de *YouTube*, entrada **JenniCAM Invented RealityTV:**
<http://www.youtube.com/watch?v=4ii0gLK3meM>.
- **Imagen 3:** tomada de *YouTube*, entrada **First Blog / Dorkiness Prevails:**
<http://www.youtube.com/watch?v=-goXKtd6cPo>.
- **Imagen 4:** tomada de *YouTube*, entrada **Me, Religion, and Daniel :(:**
<http://www.youtube.com/watch?v=-BTwJ-QPMao>.
- **Imagen 5, 6 y 8:** tomada de *YouTube*, entrada **(FECAL espurio) Andrés Leonardo Gómez: GRITO en Palacio Nacional: ESPURIO:**
<http://www.youtube.com/watch?v=dqUmFtXwxnU>.
- **Imagen 7:** tomada de *YouTube*, entrada **Andrés Gómez Emilsson, el joven que grito espurio a FECAL:**
http://www.youtube.com/watch?v=YRTMA1RxMvM&feature=channel_page.
- **Imagen 9:** tomada de *YouTube*, entrada **Felipe Calderón abucheado en la FIL Guadalajara 2007:**
<http://www.youtube.com/watch?v=H7qDHqw1g3U&feature=related>.
- **Imagen 10:** tomada de *YouTube*, entrada **Madre coraje confronta a Calderón:**
http://www.youtube.com/watch?v=n2JrmJ8_vbQ&feature=related.
- **Imagen 11 a 14:** tomada de *YouTube*, entrada **Brozo amenaza a usuario de Twitter en su programa de TV:**
<http://www.youtube.com/watch?v=9hKJdT2yPnI>.
- **Imagen 15:** tomada de *YouTube*, entrada **TELEVISA TIENE MIEDO:**
<http://www.youtube.com/watch?v=2svuW7bPjh8>.
- **Imagen 16:** tomada de *YouTube*, entrada **El Miedo de Televisa:**
<http://www.youtube.com/watch?v=6SSeX35nVAw&feature=related>.

- **Imagen 17 a 20:** tomada de *YouTube*, entrada **televisa agrede a ciudadano:**
<http://www.youtube.com/watch?v=YW9R4gO3dRg>.
- **Imagen 21:** tomada de *YouTube*, entrada **La Caida de Edgar (el original):**
<http://www.youtube.com/watch?v=b89CnP0lq30>.
- **Imagen 22:** tomada de *YouTube*, entrada **La caida de edgar Animada:**
<http://www.youtube.com/watch?v=cFJfuiD3jOs&feature=related>.
- **Imagen 23:** tomada de *YouTube*, entrada **EL DUEÑO DE LA CANACA:**
<http://www.youtube.com/watch?v=T73jPLxXYxl>.
- **Imagen 24:** tomada de *YouTube*, entrada **Dulce Sarahi Villarreal (El Original) - by BZ:**
<http://www.youtube.com/watch?v=4FjdyJobfCg>.
- **Imagen 25:** tomadas de *YouTube*, entrada **ME “MADRIE” AL JUSTIN BIBER:**
<http://www.youtube.com/watch?v=6eHTOhP5ekc>. Y **¿CÓMO SABER SI LE GUSTAS A ALGUIEN?:**
<http://www.youtube.com/watch?v=-usJF9DBdcg&feature=related>.

Referencias de Esquemas:

Esquema 1. RECORRIDO METODOLÓGICO

Esquema 2. SIMULACIÓN VIRTUAL

Esquema 3. ACERCAMIENTOS Y DISTANCIAMIENTOS VIRTUALES

Esquema 4. SOCIALIZACIÓN E INDIVIDUALIZACION VIRTUAL

Esquema 5. POLITICIDAD VIRTUAL

Esquema 6. POLITIZACION Y CIUDADANIA VIRTUAL

Esquema 7. SOCIALIDAD, POLITICIDAD E INDIVIDUALIDAD VIRTUAL